COMPUTER TIME DIVENTA...

COMMODORE ATARI PC/IBM

Videogame & COMPUTER WORLD

ANNO I N. 4 - NOVEMBRE 1988 - SPED. IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70

L. 5.000

SPECIALE FIERE: SMAU

THE FINAL TEST: LASERDISK

LA SOLUZIONE DI DUNGEON MASTER

ECONOMIC NEWS



In questo numero, troverete molte novità, un reportage sullo Smau appena terminato e, cosa molto gradita, la prima puntata della soluzione di Dungeon Master.

Questa soluzione, pensate un pò, arriva direttamente in redazione, speditaci da un lettore che, come alcuni di Voi, è appassionato dello stupendo Dungeon Master

Considerate che i sotterranei o livelli di gioco sono ben tredici, e il nostro amico, Marchesi Mirko ha, senza dubbio, lavorato moltissimo prima di risalire alla soluzione.

Oltre a Mirko ci ha scritto anche Luigi Cappeletti, che ha finalmente terminato, Impossible Mission II.

Con la sua foto, inserita nella rubrica "Consigli, trucchi e strategie", si è, per ora, eletto unico solutore del gioco appena citato.

In seguito alla presentazione del laserdisk per Atari St, avvenuta allo Smau, proponiamo per la rubrica "The final test", un'interessante redazionale sulla tecnologia laser che, con parole e termini semplici, illustra ciò che è stato fatto per questo tipo di periferica.

Come al solito, tantissimi giochi vi aspettano quindi,
Il consiglio è di buona lettura...
Vi saluto con un "arrivederci" al prossimo numero di VG & CW.

Il Direttore

Direttore responsabile
Rocco Schirinzi

Capo redattore
Alessandro Gualtieri

Segretaria di redazione
Enrica Pagani

Hanno collaborato ai servizi:
Mauro Pagani
Enzo Pagliaro
Fabio Pistone
Giuliano Cimarra
Laura Frignani
Alberto Pagani

Fotografia
Elias Willard

Video sistema di composizione grafica: **Esserrelle**

Art director
Lavinia Piccini

Inviati dall'estero:
Anthony Remedios
Ronnie Dickinson

Pubblicità, abbonamenti e Redazione
Società Editrice Derby Srl
Videogame & Computer World
Via G. Di Vittorio, 1
20017 Rho (Milano)
tel. 02/9311397 - 9303556

Fotolito:
CF fotolito
Via G. Di Vittorio, 1
20017 Rho (Milano)

Tipografia
Grafiche Biessezeta srl
Via A. Grandi, 46
20017 Rho (MI)

Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988
Spedizione in abbonamento postale gruppo III/70
Prezzo di copertina: **L. 5.000**
Numero arretrato: **L. 8.000**

Distribuzione per l'Italia:
DI.NA.STA.
RHO (MILANO)

SOMMARIO

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:

SOCIETA' EDITRICE DERBY SRL
REDAZIONE VIDEOGAME & COMPUTER WORLD
Sez. ECONOMIC NEWS
VIA G. DI VITTORIO, 1
20017 RHO (MILANO)

Nov. 88

SCRIVERE POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO

NOME E COGNOME ____________________
VIA E NUMERO CIVICO ____________________
CITTA' (PROV.) E CAP ____________________
N. TELEFONICO ____________________
TESTO MAX 25 PAROLE ____________________
____
____
____

DATA ____________ NOTE ____________

WORLD NEWS

Tra breve arriverà, per il vostro Amiga, King's Quest IV della Sierra.
Viaggerete con Rossella, una bellissima principessa, in una città lontana, alla frenetica ricerca dell'unico modo che può salvare suo padre da morte certa. Affronterete creature appartenenti ad antiche leggende, come unicorni, bruttissimi orchi.
Cercherete grandi tesori e vi troverete in intricate situazioni che sarà necessario risolvere per continuare il vostro pericolossissimo viaggio.
Usate le vostre risorse saggiamente, poichè molti demoni vi aspetteranno e il tempo a vostra disposizione è molto breve.
Combatterete tra il bene e il male e, in questa lunga ricerca, incontrerete molti nemici. Da soli, o in compagnia vivrete il più grande King's Quest di tutti i tempi.

POLICE QUEST II

L'Angelo della morte sta per tornare con Police Quest II della Sierra, ora proposto in versione Amiga.
Nal carcere della città c'è in atto una ribellione; il carceriere è stato assassinato e la tua ragazza è stata presa in ostaggio dai cattivi di turno.
Il ruolo affibbiatoci dalla Sierra per condurre a termine la missione è quello di un poliziotto.
La tua abilità investigativa è molto richiesta, solo tu sei in grado di salvare la tua ragazza e il resto della città.
Inizia così, la caccia alla banda dei Bains. Diventa maestro nell'usare le tue armi, impara la tecnica per disattivare le bombe. Collabora con la medicina legale, indaga nei laboratori del crimine e ricordati; la vita della gente innocente dipende dall'efficenza della tua investigazione.

SILPHEED

Silpheed è il secondo bestseller prodotto dalla Sierra, per Amiga. Sei pilota di un Super Dogfighter e il futuro delle galassie libere è nelle tue mani. Come in ogni arcade, devi sconfiggere il malvagio di turno.
Ti infiltrerai in una moltitudine di fortezze ed incontrerai nemici sempre più pericolosi.
Solo possedendo tanto coraggio e audacia potrai sconfiggere l'orribile capo dell'Universo, salvando così il mondo. Un classico arcade tutto azione, in cui convivono una grafica eccellente, animazione dettagliata e una stupenda musica.

GOLD RUSH

Vendi la terra, prepara i tuoi bagagli, e cavalca verso la fortuna con il tuo fedele computer.
Avrai la possibilità di rivivere, nella più eccitante epoca americana, la febbre dell'oro.
Ci sono ben tre avventure in questo pacchetto.
Nella prima spedizione attraverserai lo Stretto di Panama, procedendo a piedi, attraverso l'insidiosa giungla dell'America Centrale. Sabbie mobili, serpenti velenosi, terribili indigeni, saranno gli ostacoli da evitare. Nella seconda spedizione; viaggerai con diligenze, piroscafi, barche e treni, passando nel cuore dell'America, verso il selvaggio West. Molti ostacoli ti attendono, ladri di bestiame, indiani, e personaggi di ogni tipo. Ti impedirannno il cammino barriere geografiche, cambiamenti di clima, e tanti altri ostacoli.
Nella terza missione sarai un navigatore inaffondabile e affronterai un pericolosissimo viaggio; dalla Costa Est fino a Capo Horn, per poi tornare in California.
In questo tremendo viaggio dovrai affrontare numerosi pericoli, in una spedizione che metterà alla prova la tua abilità di esperto in navigazione. Gold Rush è previsto per Commodore Amiga.

Eccezionale! Per chi ama il biliardo e vuole starsene comodamente in poltrona, arri... dalla Infogrames: Billiards Simulator, per Amiga, C64, Atari ST e PC.
Billiards Simulator è favoloso e contiene tutte le caratteristiche di un vero biliardo.
Potete giocare da soli, contro un altro giocatore o contro il computer.
Potete scegliere fra tre stecche e determinare il display: visto dall'alto o in prospettiva con un variabile punto di vista.
Inoltre potrete combiare i possibili parametri (gravità, attrito della palla sulla sponda, effetti di rimbalzo, angolazione, potenza di tiro) e la posizione delle palle.

Per Atari ST e Amiga, targato Infogrames, arriva: Wanted.
Correva l'anno 1880 nella Contea dell'Arkansas: sei il più forte e malvagio cacciatore dei dintorni, la tua

missione è ancora più dura delle precedenti. Dovrai arrestare, non uno, ma ben quattro pericolosi fuorilegge del West, protetti da orde di tiratori scelti profondamente devoti al loro boss.
Interpretando il ruolo di cacciatore di taglie, il tuo compenso sarà in dollari. Non appena avrai catturato e arrestato i quattro fuorilegge, ti batterai nel duello finale. Poi, grazie a un disperato e duro allenamento giornaliero, avrai una mira precisa e spietata e riuscirai a vincere l'ultimo ostacolo.

Signori e signore, fra non molto, potremo presentarVi il più bel gioco dell'anno. Direttamente dalla Ocean, tramite Leader di Varese e firmato Taito, arriva Operation Wolf. Ci saranno all'interno ben 6 livelli di frenetica azione. Sulla scia di Rambo, Commando, ecc. la nostra missione avverà attraverso giungle fumanti e avamposti nemici, mentre cercherai di liberare i prigionieri.
Ci hanno assicurato la completa somiglianza al coin-up originale.
Operation Wolf, a detta di esperti, sarà il gioco più venduto nel mese di dicembre.

La Sega insieme alla Us Gold, presenteranno prossimamente un'altra conversione da un famosissimo coin-up, stiamo parlando di Thunderblade. Piloteremo un potentissimo elicottero armato di machine-gun e missili con ricercatore termico. Si sussegueranno più missioni ambientate sempre in posti diversi. La distribuzione è seguita dalla Leader.

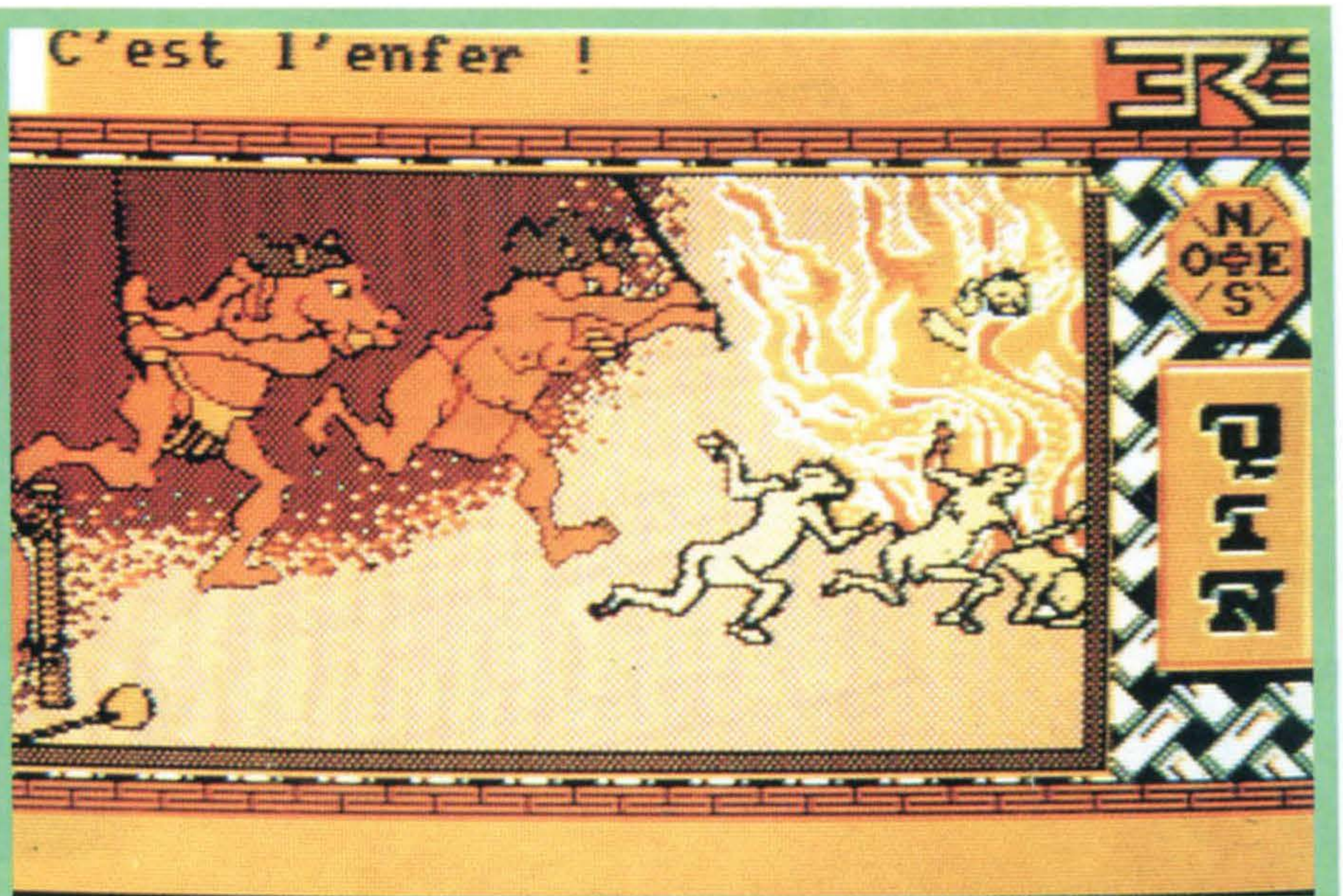


Immagine tratta da Qin di Ere Inform.

Prossimamente oltre che sugli schermi cinematografici, avremo anche in versione home e personal coputer il famosissimo Rambo III. Rambo, in questo capitolo della sua saga, dovrà liberare il colonello Truntman, dalle sgrinfie della milizia russa, dislocata in Afghanistan. A voi rimarrà il compito, sicuramente non facile, di liberare il prigioniero.

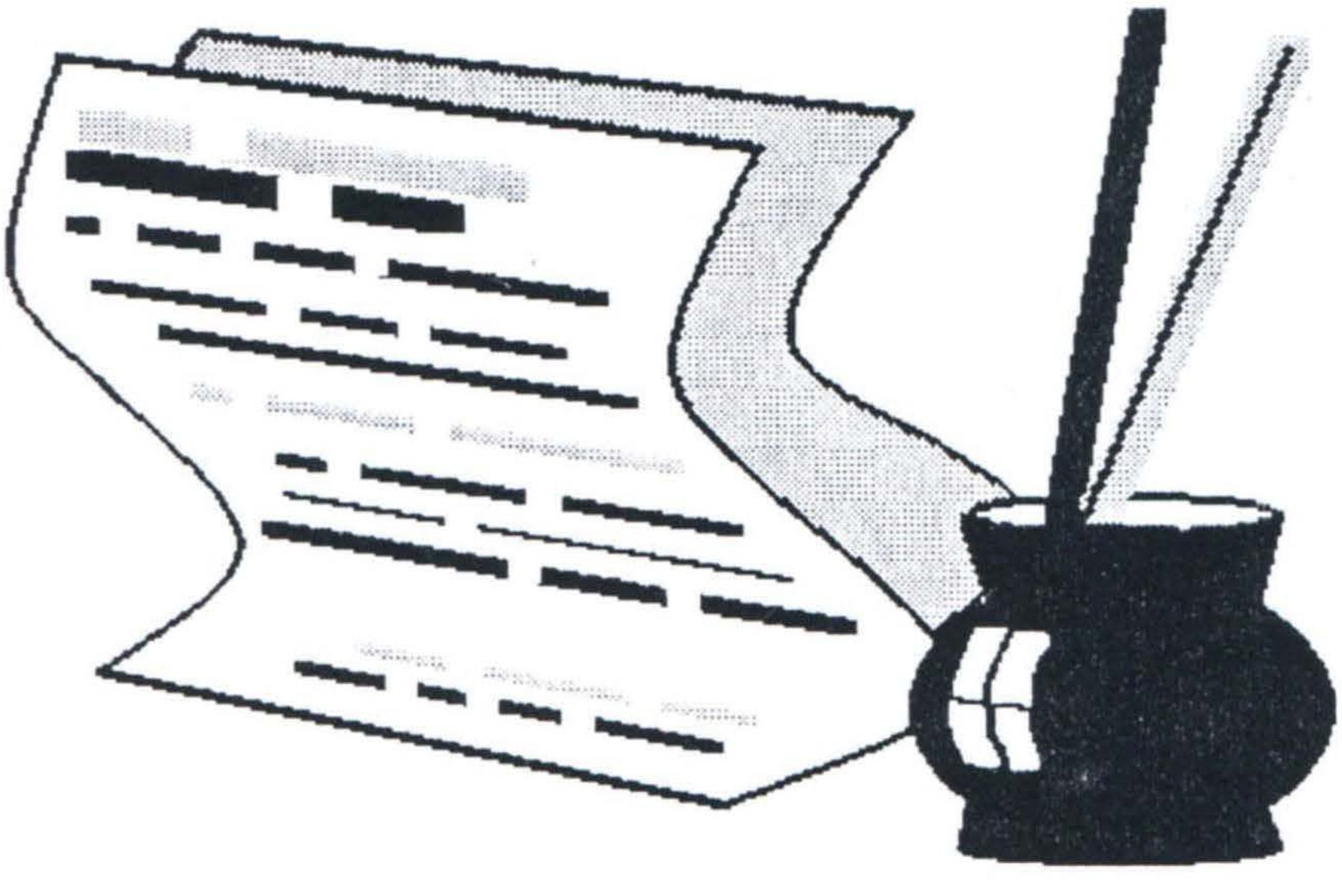
Un vero Best Seller dedicato agli utenti Atari arriva fresco, fresco dalla Infogrames. Un' avventura, interamente in lingua italiana, piena di fascino e mistero, capace di portarvi nel magico clima della Cina imperiale. Tutto nasce quando un ricercatore, trova delle statue di terracotta. Queste, di origine indubbiamente mistica, nascondono un orribile segreto, molte persone furono sepolte assieme a questo esercito di statue, per ordine dell'imperatore Tcheng re di Qin!! Questo enigma costituisce il nocciolo dell'avventura... Tocca a voi scoprire, attraverso magie ed incantesimi, il segreto mai svelato di Qin. La grafica è un vero capolavoro: ispirata all'arte cinese, ed è rappresentata egregiamente secondo le richieste del gioco (per gli avventurieri incalliti diremo che sussiste la possibilità, in qualsiasi momento, di poter stampare tutte le mosse fatte).



Nel riquadro: Wanted della Infogrames

Se in un bar ti capita di soffermarti volentieri a giocare con un flipper, hai trocvato il gioco che fa per te. MACADAM BUMPER è uno stupefacente flipper di vecchia data, già in commercio per altri computer, ma convertito ora per Amiga e Atari St. Così come nelle versioni precedenti, possiede la caratteristica di poter ridisegnare lo scenario di gioco.
Fai volare la tua fantasia per costruire non uno, ma infiniti flipper che potrai personalizzare a tuo piacimento.

Siete stanchi di vedere le solite ragazze sul vostro Strip Poker II in versione Amiga? Se la risposta è positiva, vi annuncio che arrivato per Voi dalla Anco Software, il Data Disk I Il costo del suddetto è di 25.000lire ed è distribuito dalla leader di Casciago (Va).



Risposte ai lettori

Spett. redazione, sono un ragazzo di 12 anni e da poco ho scoperto la vs rivista, con piacere ho letto gli articoli dedicati ai programmi per l'Atari 800 XL (sistema da me posseduto).

E' così difficile trovare riviste che trattino l'otto bit Atari, e vi sarei grato, se voi continuaste a recensire i programmi per il suddetto computer, inserendo anche il posto ove poterli reperire.

A proposito della vs rivista, devo dire che va bene così, senza molta pubblicità e molto concisa; vi si possono trovare recensioni di tutti i tipi e per qualsiasi sistema, quindi continuate così.

Vorrei inoltre rivolgermi agli utenti Atari 8 bit, invitandoli a scrivervi, facendo così sentire che ci siamo anche noi e non siamo pochi.

FORZA SCRIVETE

Sperando che questa mia lettera......Vi ringrazio anticipatamente.

Christian Corazzin Cassano Magnago (Va)

Caro Christian,

sei stato tra i primi a scriverci, riguardo agli articoli apparsi per il tuo beneamato computer.

La pubblicazione di detti articoli aveva proprio lo scopo di suscitare interesse nei lettori che possedevano l'8 bit Atari.

Questo è accaduto solo in parte, in quanto un unica lettera, la tua, è arrivata in redazione (un pò magro come risultato!).

Per non abbandonare chi, come te, possiede questo computer, abbiamo pensato di pubblicare la tua lettera e il tuo esorto a scriverci.

I programmi apparsi sulla rivista, sono in distribuzione presso l'Atari Italia, e più specificatamente potrai richiedere anche un listino prezzi o informazioni al Sig. D. Benaglia al seguente numero telefonico 02/6134141, che provvederà immediatamente ad illustrarti i programmi che esistono in commercio per l'800 XL.

Caro VG & Computer World,

ti scrivo per darti alcuni consigli:

A) per completezza o per comprare meglio i vari giochi sarebbe opportuno mettere alla fine di ogni recensione, un brava "pagellina" (grafica, sonoro, interesse e chi più ne ha più ne metta!);

B)Non sarebbe neanche male recensire giochi o utility per il CBM 128 (avete visto il Geos 128? e il basic 8.0?)

C) La games parade è bellissima! Ma perchè non inserire simboli tipo "in salita", "stabile", "in discesa" e informazioni tipo: mese precedente, mesi in classifica etc.. Poi si potrebbe ampliarla a 20 e, casomai, togliere una pagina di recensioni.

Sono solo consigli che spero voi accettiate; passiamo alle domande:

1) Mi potreste indicare qualche ottimo programma (sia gioco o utility) per il 128? (oltre ai due su menzionati!)

2)Pensate che gli emulatori di 64 su Amiga siano veramente validi?

3) E' vero che il 64 e il 128 D usciranno presto di produzione?

4) Mi sapete indicare buoni programmi per output su stampante grafica? (oltre a printmaster, printshop, geos, newsroom)

Spero abbiate la bontà.....Cordialmente vi saluto

Marco Brugnoli

Caro Marco,

sei arrivato un pò in ritardo, ma sei stato, ugualmente di valido aiuto, in quanto, ciò che ci hai appena descritto, lo che troverai sulla rivista. Probabilmente, la tua lettera è arrivata dopo aver sfogliato il primo numero. Avevi ragione, ora, ogni recensione, è corredata della sua "pagellina". Devi sapere che per il CBM 128, non sono mai stati importati molti programmi, forse

perchè, pochi ne sono stati fatti. Quindi è molto difficile per noi recensire ulteriori programmi.

Forse tu non saprai che precedentemente, su Computer Time, avevamo pubblicato informatissimi articoli concernenti il Geos 128.

Inoltre, perdonaci se sbagliamo, non è mai esistito un grande interesse per il 128, sia da parte dei distributori di software che dei programmatori. Con l'uscita dell'Amiga, hanno abbandonato ogni attrattiva per il suddetto computer.

Nella tua seconda domanda, ci chiedi se gli emulatori 64 per Amiga sono veramente validi, abbiamo più volte affrontato il problema, e come altre volte rispondiamo che, non tutti i programmi potranno funzionare, e se funzionano, sarà con una lentezza a dir poco incredibile.

Acquistare un computer come Amiga e usarlo con l'emulatore del 64, è impensabile.

Quando conosci Amiga e la sua risoluzione, del 64 non ne vorrai nemmeno sentir parlare.

Conoscere i veri progetti della Commodore è veramente impossibile, il 64 e il 128, sono e saranno fino a dicembre ancora in vendita, per il prossimo futuro si possono solo avanzare ipotesi.

La riflessione che viene più spontanea è che, probabilmente, saranno rimpiazzati da Amiga. Infatti, calcolatrice alla mano, il costo di Amiga è di poco superiore a quello del CBM 64 o del CBM 128 con relativo Drive, quindi, a voi la conclusione!! (considerate che Amiga ha prestazioni notevolmente superiori a quelle dei due piccoli computer commodore, ed esistono oramai sul mercato più di un migliaio di titoli).

Per la quarta domanda, ci trovi un pò disorientati, hai citato i migliori programmi di grafica concepiti per il CBM 64, di migliori non ne esistono.

Ti ringraziamo sia per i consigli che per la simpatia espressa nella finale della tua lettera e ti rinnoviamo l'invito di scriverci.

Caro Pierangelo,

siamo contenti della tua lettera che pubblichiamo non tanto per i tuoi complimenti (di cui ti ringraziamo!) quanto perchè i computer in tuo possesso sembrano fatti apposta per Videogame & Computer World. I computer di cui, spesso e volentieri, noi recensiamo i programmi sono proprio Amiga-Atari St-e CBM64.

Per ovviare alla mancata reperibilità della rivista a Potenza, sarà necessario dire all'edicolante di rivolgersi al nostro distributore (DI NA STA di RHO (MI) per ordinare la tua copia.

Per gli abbonamenti, ci sarà da aspettare ancora un pò, quando faremo una campagna ben strutturata.

Per richiedere una copia arretrata basterà spedire l'importo relativo a Derby (Nella terza pagina della rivista troverai tutte le informazioni utili).

Tra i suggerimenti che ci fai, non hai specificato se le pagine sulla programmazione debbono essere per la rubrica "piacere, Cobol!" o se ambiresti a veder tra le pagine una nuova rubrica.

Comunque se avrai acquistato il numero di Ottobre, avrai avuto il modo di vedere quasi completa, la rubrica dedicata al Cobol.

Per le foto a colori, ahimè, tenteremo di fare qualcosa in più.

La società Umanitaria ci informa che, per il quarto anno terrà corsi di programmazione di 1' e 2' livello in Basic (basic-Grafica.Msdos-Wordstar) e di 3' livello (Lotus-DBIII).

I corsi pomeridiano e serali hanno una frequenza bisettimanale, con partenza da settembre. Le quote variano da lit. 150.000 a lit. 600.000. Soc. Umanitaria Via Daverio,7 20122 Milano-tel 02/55187242-50.

Spett. redazione di VG & CW,

approfitto della richiesta di inserimento di un annuncio per.........

Posseggo un Amiga, un Atari ST e l'insuperabile 64, e seguo il vostro giornale soltanto dal secondo numero, cioè dal giorno in cui la trovai per caso in un edicola partenopea: possibile che nessun giornalaio a Potenza ne sia a conoscenza?

Per evitare di perderne delle copie mi piacerebbe sottoscrivere un'abbonamento, ma per il momento desidererei sapere come poter richiedere i numeri arretrati, in modo da averli tutti.

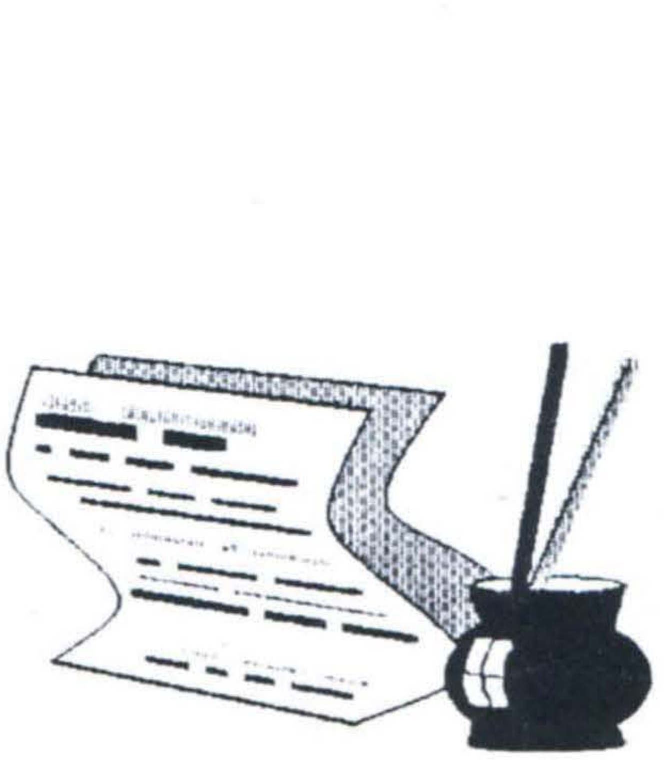
Tutte le riviste italiane di informatica pretendono di essere le migliori, e per quanto riguarda i videogiochi vi è quasi un monopolio da parte di una sola casa editrice, per cui una rivista seria, completa e ben curata come la vostra rappresenta la scelta migliore. Unici suggerimenti: aumentare il numero delle pagine dedicate alla programmazione e riprodurre tutte le foto a colori, per il resto.... continuate così!!!

Sperando vogliate esaudire le mie richiesta quanto prima, porgo i miei saluti ed i migliori auguri per il futuro.

Pierangelo Galizia Baragiano SC. (PZ)

Ci scrive anche una nuova casa di software tutta italiana, informandoci che ha creato un nuovo programma, NATURE VS TECHNOLOGIE, scritto da G. Guizzardi e distribuito da Digiconirol, per computer Atari XL/XE.

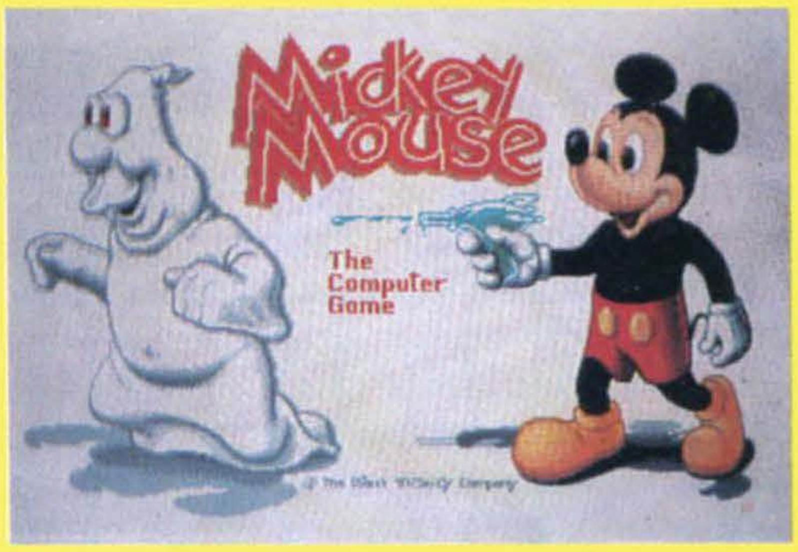
Per informazioni fate lo 051-365917.



VIDEOGAME PARADE

Per novembre non sono stati previsti grossi cambiamenti in vetta alle classifiche, per il commodore 64, Mickey Mouse della Gremlin, continua imperterrito a svettare anche sui, da poco arrivati, Nineteen e The Empire Strikes Back (l'impero colpisce ancora). Sempre per il CBM 64, il tanto declamato Superstar soccer, sta per uscire definitivamente dalla classifica, nonostante il lungo periodo di permanenza.
Per Amiga, Thundercats ha spodestato il glorioso coin-up Buggy Boy, facendolo rotolare, addirittura fuori dalla classifica. Al secondo posto, abbiamo uno splendido game che, nella precedente versione, aveva già avuto il modo di farsi notare: Starglider II. Anche nella terza posizione abbiamo una novità, Impossible Mission II, da poco presente anche nella versione Amiga.
Per Atari, continua la sua permanenza con il ruolo di indiscusso Leader, Dungeon Master; le novità di rielievo sono al terzo posto, al sesto e al decimo posto, rispettivamente Space Harrier, Night Rider e Bobo.
Per Ibm e Pc comp. Platoon colpisce ancora, prende il posto di Driller, che cade nella seconda posizione.
Anche qui troviamo due novità fresche, fresche, piazzate al quarto e all'ottavo posto e sono Night Rider e The Three Stooges.

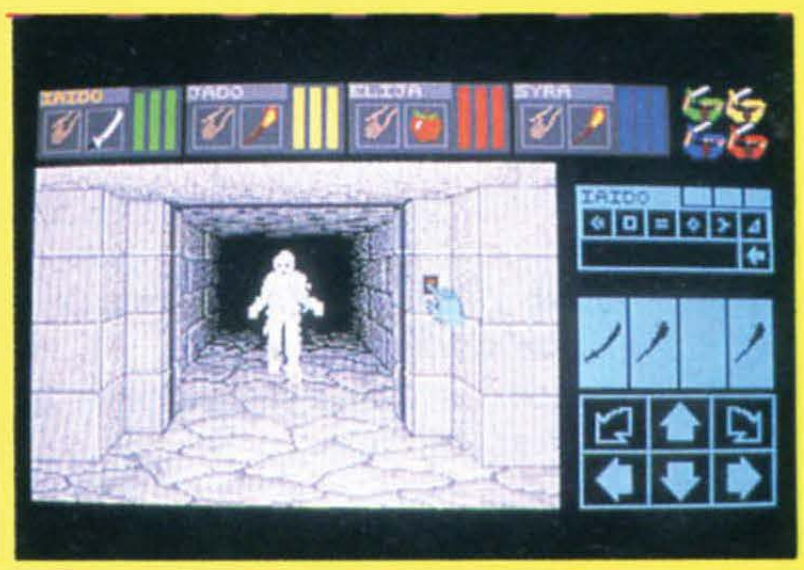
CLASSIFICA TOP GAMES C64/128
1)Mickey Mouse - Gremlin
2)The Empire Strikes Back - Domark
3)Nineteen Boot Camp - Cascade
4)Daley Thompson's O. C. - Ocean
5)Road Blaster - Us. Gold
6)The Great Giana Sisters - Time Warp
7)Marauder - Hewson
8)The Three Stooges - Cinemaware
9)Skatecrazy - Gremlin
10)Gary Lineker's Superstar soccer - Mindscape



CLASSIFICA TOP GAMES AMIGA
1)Thundercats - Elite
2)Starglider 2 - Firebird
3)Impossible Mission 2 - Epix
4)Return to Atlantis - Electronic Arts
5)Bobo - Infogrames
6)Aaargh - Melbourn house
7)Fire & Forget - Titus
8)Rockford - Melbourn house
9)Sub Battle Simulator - Epix
10)Menace - Psygnosys



CLASSIFICA TOP GAMES ATARI ST
1)Dungeon Master - ATF/Mirrosoft
2)Beyond ecc. - Elite
3)Space Harrier - Thalamus
4)Mickey Mouse - Gremlin
5)Thundercats - Elite
6)Night Rider - Gremlin
7)Carrier Command - Firebird
8)Bionic Commando - Capcom
9)Captain Blood - Ere Inform.
10)Bobo - Infogrames



CLASSIFICA TOP GAMES IBM E PC COMPATIBILI
1)Platoon - Ocean
2)Driller - Incentive
3)Rampage - Activision
4)Night Rider - Gremlin
5)Tau Ceti - CRL
6)Aces high - Ocean
7)Drean warrior - Us Gold
8)THe three Stooges - Cinemaware
9)Impossible Mission II - Elite
10)Gunship - Microprose



The final test

Sulla scia della presentazione fatta da Atari nell'ultimo Smau, offriamo, nella rubrica The final test, una piccola introduzione al mondo dei giochi laser finora prodotti.

Dragon's Lair, il famoso lasergame giocato e stragiocato finora nelle arcade di mezzo mondo, ora non è più un sogno per i videogiocatori "casalinghi", ma una meravigliosa realtà.

Potrete gustarvelo sul vostro Atari ST, equipaggiato, naturalmente, dal lettore laser Pioneer di videodischi e dell'apposita interfaccia.

Molti di voi si chiederanno che cos'è un videodisco?

Analizziamo di conseguenza la periferica in questione, cercando di far capire con termini non molto tecnici, la funzione che svolge il videodisco.

Il videodisco è uno dei supporti per l'immagazzinamento delle informazioni, più densi tra quelli già esistenti.

Per densità si intende la capacità di inserire un alto numero di dati in uno spazio ristretto.

Il videodisco è considerato come memoria ROM, nel quale possono essere inseriti o riprodotti dati, immagini e suoni.

Praticamente, si tratta di un disco di plastica con delle piccole cavità incise sulla superficie.

Queste cavità, vengono lette da una fonte di luce, un raggio laser, che le decodifica in modo da venire poi riprodotte su uno schermo.

Il disco viene stampato su un materiale in vetro fotosensibile e poi ricoperto da una strato riflessivo e da una pellicola protettiva di plastica trasparente

Attraverso un complesso sistema ottico, il raggio laser, viene diretto sul disco e focalizzato sullo strato riflessivo.

Il nome commerciale con il quale sono conosciuti tutti i lettori al laser, è invece LaserVision.

I lettori Laservision presentano numerose funzioni speciali: è possibile fermare qualunque immagine, farla avanzare di un fotogramma alla volta, riprodurla a velocità normale, accelerata, rallentata, avanti e indietro a doppia velocità, nonché richiedere, a scelta, ciascuna delle immagini incise; essendo numerate, si possono trovare in pochi secondi, componendo il relativo numero sulla tastiera del telecomando.

Inoltre alcuni lettori LaserVision, si possono interfacciare con un computer che ne può gestire l'impiego ed il funzionamento.

Nè il disco nè il lettore sono soggetti ad usura o logorio, in quanto non esiste nessun contatto meccanico, tale da consentire ai giochi da bar di sopportare gran parte degli inevitabili urti e scossoni cui vanno soggetti.

Il sistema LaserVision non è però l'unico esistente nel campo dei videodischi, abbiamo anche; il CED della RCA e il VHD della JVC, quest'ultimo, però, è solo un gadget elettronico venduto in Giappone e ormai abbandonato.

CED sta per disco elettronico capacitante, basato sulle proprietà di un condensatore.

E' costituito da due placche metalliche parallele, che accumulano cariche elettriche di segno opposto e quindi energia elettrostatica.

Nel sistema CED, il disco e lo stilo funzionano come le due placche di un condensatore.

Lo stilo, come la puntina del giradischi, legge le variazioni di capacità dovute alle cavità incise sulla superficie del disco.

Queste variazioni corrispondono alle immagini e ai suoni che appariranno sullo schermo.

Il disco capacitante è di PVC (polivinilcloruro) anch'esso di 30 cm. di diametro con la durata di un'ora per facciata.

Essendo il disco e lo stilo costantemente a contatto, esiste l'inconveniente, che il disco CED possa diventare più sensibile all'usura e, teoricamente, soggetto ad una minore durata.

Sperando di avervi illuminato abbastanza, per quanto riguarda il magico mondo dei videodischi, torniamo al nostro Dragon's Lair.

Realizzato dalla Don Bluth Production, nasce nel 1983 dall'idea di un ingegnere elettronico, che vuole sfruttare il tipo di tecnica utilizzata da Bluth per i suoi cartoni animati, per realizzare un progetto di videogioco al laser a cui sta lavorando da anni. Dragon's Lair, è un cartone animato interattivo anche se, l'interazione software-utente è un po' limitata.

Un ferocissimo drago ha rapito la bellissima Daphne promessa sposa del prode cavaliere Dirk; quest'ultimo dovrà penetrare nel terrificante castello, tana del lucertolone, e liberare la gentil donzella.

Ci sono ben 40 scene e 600 situazioni di gioco dove il protagonista si trova a dover prendere una decisione istantanea, per definire l'azione da intraprendere.

Così dopo l'incredibile successo di questo Arcade, la Coleco ha messo in vendita la versione casalinga del gioco, semplificata rispetto a quella dell'Arcade.

Scoprendo che alcuni ragazzini erano riusciti a portare Dirk alla vittoria, Bluth decise di creare un nuovo laser-game; una vera sfida all'abilità del giocatore.

Nasce così Space Ace, che riprende vagamente lo schema di Dragon's Lair.

Il nemico è il malvagio Borf, che attacca Ace con l'Infanto Ray, (un raggio potente che trasforma il malcapitato in un bambino) trasformandolo in un bimbetto di nome Dexter.

Borf, in seguito, rapisce la bella Kimberley, fidanzata di Ace e minaccia di attaccare il genere umano con il suo raggio per ridurlo in "fasce" e conquistare il pianeta terra.

Ace deve liberare la ragazza e sconfiggere Borf nella battaglia finale (c'era bisogno di dirlo?!).

Ad insidiare il cammino del nostro protagonista ci sono 23 ostacoli; per superarli, Ace ha a disposizione la pistola o... la fuga!.

Oltre a Borf, ci sono altri nemici come: l'Anguilla gigante, i Mostri Spazzatura , le Guardie Robot e tanti altri personaggi irresistibilmente simpatici (parliamo di eroi cartoon in un videogame, non dimentichiamolo!).

Space Ace è molto più veloce di Dragon's Lair, le decisioni da prendere sono una ogni secondo e mezzo: mamma mia non ci sarà nemmeno il tempo per tirare il fiato!

Anche nella colonna sonora ci sono dei cambiamenti; nel primo lasergame venivano utilizzati dei semplici stacchi, messi a caso durante le fasi del gioco; nel nuovo laser-game, la componente musicale è realizzata con il fior fiore dei sintetizzatori, creando così, un'omegenea continuità.

Ben presto si scoprì che i videogiochi al laser sono come le ciliege, una tira l'altra e così, ecco fare la sua comparsa Time Warp, ennesima avventura fantascientifica, dove il protagonista viaggia su una fantasmagorica macchina del tempo.

Durante i suoi viaggi nelle diverse epoche, l'inventore di questa prodigiosa apparecchiatura, deve inseguire il cattivo di turno, alleato con bravacci evocati da mille ere differenti, ed infine affrontarlo in un terribile duello finale.

Continua, dunque, l'evoluzione dei videogame degli anni '90 con il primo videogioco arcade basato sull tecnologia del videodisco: Astron Belt.

Prodotto dalla Sega e dalla Bally, Astron Belt utilizza come sfondo, del materiale cinematografico (tratto da un vecchio cult movie di sci-fi giapponese), nel quale è stata introdotta un'astronave generata digitalmente.

Le stesse immagini corrispondono anche ai bersagli da colpire, come, per esempio, astronavi in picchiata, canaloni rocciosi ed un dedalo di gallerie che si aprono nel cuore di un'immensa astronave orbitante.

E' un game ove il tempismo e la precisione si associano all'abilità del giocatore, dove gli effetti sonori sono entusiasmanti ma, dove la sucitata interazione non viene esaltata in modo tale da raggiungere livelli apprezzabili e gratificanti.

Laser Gran Prix è il primo gioco di guida concepito su tecnologia laser; al volante di una scattante automobile di formula uno, si può partecipare in prima persona ad un vero, eccitante gran premio.

Anche qui, le immagini sono tratte da spezzoni cinematografici, colorate digitalmente, così da consentire alle altre automobili di non risaltare troppo.

L'Atari ha voluto dire la sua in fatto di lasergame da bar, ancor prima di presentare il rivoluzionario sistema concepito per il personal ST.

Qualche anno fa realizzò infatti, Firefox, basato direttamente su un soggetto cinematografico.

Tratto dall'omonimo film, con Clint Eastwood, impersonificando il maggiore Grant, dovete rubare ai russi il Firefox, un nuovissimo aereo supersonico da combattimento, pi-

lotandolo fino ad una base statunitense.

Visivamente, Firefox è forse uno dei miglior laser-game prodotti, e in fatto di simulazione è il più realistico tra quelli di volo e combattimento aereo.

Star Rider della Williams, simula una corsa in moto, che si svolge su motovelodromi galattici. I comandi sono posti su un vero manubrio che ha una manopola per il gas, una per inserire la velocità turbo e un pulsante per frenare.

Star Rider è un gioco entusiasmante e graficamente eccezionale.

Possiede un sistema audio suddiviso su tre diversi segnali.

Un altro simulatore di volo è M.A.C.H. 3 (Military Air Command Hunter) prodotto dalla Mylstar. Praticamente i giochi sono due, potete scegliere tra pilotare un caccia o un bombardiere, in diverse missioni, tra scenari costituiti da immagini di qualità cinematografica.

Guidando il caccia si procede ad una velocità supersonica, mentre alla guida del bombardiere la velocità è inferiore.

Non è paragonabile a Firefox, ma, la versione cabinata, con il suono stereofonico e il climax audio-visivo, riesce ad offrire un ottimo programma, entusiasmando più di un videogiocatore.

Bega's Battle della Data East e Badlands della Konami, sono due lasergiochi a disegni animati, tratti dagli omonimi lungometraggi. Nel primo, l'eroe è Bega al quale è stato dato il compito di salvare la terra dai ripetuti attacchi delle forze del male.

Nel secondo, l'azione si svolge nel Far West e il nostro eroe, un biondo cowboy, è alle prese con indiani, puma, serpenti e pistoleros.

In ognuno dei due giochi conta il tempismo e la velocità di reazione del giocatore di fronte a pericoli improvvisi.

Nel campo dello sport la Bally ha prodotto NFL Football e la Stern, Goal to Go.

NFL Football si distingue dagli altri giochi a videodisco in quanto utilizza il disco CED e non quello laser.

In questo gioco non è richiesta tanto l'abilità, quanto la strategia di gioco.

Anche in Goal to Go il computer, come in NFL Football, controlla la scelta dell'azione e il suo svolgimento, ma, l'interazione è maggiore di quanto non lo sia nel gioco della Bally. Infatti, durante lo svolgimento dell'azione, il giocatore è in grado di far cambiare direzione al portatore di palla, facendogli così evitare, ad esempio, il placcaggio da parte di un avversario.

Questo è solo un assaggio dei Lasergame in circolazione, pensate che, mentre voi state leggendo questo articolo, la Don Bluth Production, sta preparando per voi Sea Best il prossimo magnifico gioco della serie.

Ora qualcuno si chiederà il perchè di questa lunghissima prefazione; è presto spiegato.

Tutto ciò che avete letto fino a qui, sta per rivelarsi una realtà anche nel mondo dei videogame da casa. Fate conto di avere appena consultato le recensioni sintetizzate dei prossimi giochi disponibili per Atari ST e, speriamo, anche per Amiga.

Il lettore LD V4000 Pioneer non è altro che un'allettante escursione nel campo dei laser game da casa, intrapresa con molto cipiglio dall'Atari americana.

Il fatto che, anche qui in Italia, questo prodotto sia stato presentato con ricchezza di particolari, non può che far sperare bene.

L'Atari italiana non ha potuto comunicare il prezzo (anche indicativo) del sistema lasergame ma, in previsione di intraprenderne seriamente la produzione e la distribuzione, si è ripromessa di comunicarlo al più presto.

Tutto dipende dalla risposta del pubblico che, a parer mio, non si è lasciato troppo ingannare dalle rutilanti animazioni dei laser game da bar, preferendo rituffarsi nei più divertenti e classici passatempi computerizzati.

In conclusione i videogiochi al laser potrebbero rivelarsi un grosso successo soprattutto se, oltre a venire offerti a costi accettabili, offrissero una interazione gratificante e realmente divertente.

Sarà questo l'obiettivo dell'Atari?

Arrivederci al prossimo The Final Test con nuove prove sui più interessanti prodotti

DOMUS
Hardware & Software s.r.l.
Via A. Sacchini,20
20131 Milano

LISTINO PREZZI
IVA COMPRESA

HOME COMPUTER

Commodore 64C	LIT. 350.000
Drive 1541C	LIT. 380.000
Genius Mouse per C64	LIT. 70.000
Prog.Eprom per Commodore	LIT. 100.000
Merlin	LIT. 50.000
HR Cartridge	LIT. 60.000
Reset	LIT. 15.000
IC Tester	LIT. 200.000
Freeze MK	LIT. 60.000
Penna Ottica 64/128	LIT. 30.000
Kit Pulizia 5"1/4	LIT. 19.000
Emulex 64	LIT. 25.000
Videodigit. 64/128 econ.	LIT. 59.000
Videodigit.64 Real Time	LIT. 300.000

STAMPANTI

Star NL-10	LIT. 600.000
Star LC-10	LIT. 600.000
Okimate 20	LIT. 450.000
Premiere 35	LIT. 1.200.000
Citizen HQP40	LIT. 1.200.000
Citizen HPQ45	LIT. 1.400.000
Citizen MSP50	LIT. 900.000
Citizen MSP55	LIT. 1.200.000
Citizen 120D	LIT. 450.000
Nec 2200	LIT. 1.000.000
NecCP6	LIT. 1.400.000
Olivetti DM105	LIT. 400.000
SheetFeeder Star NL-10	LIT. 280.000
SheetFeeder NEC 2200	LIT. 200.000
SheetFeeder 120D	LIT. 250.000
SheetFeeder HQP40	LIT. 300.000
SheetFeeder HQP45	LIT. 350.000
SheetFeeder MSP50	LIT. 250.000
SheetFeeder MSP55	LIT. 350.000
SheetFeeder NEC CP6	LIT. 250.000
Trattore Nec CP6	LIT. 120.000

AMIGA COMPUTER

Amiga 500	LIT. 900.000
Amiga 2000	LIT. 1900.000
Videodigit. Amiga	LIT. 150.000
Videodigit. Amiga Real Time	LIT. 700.000
Audio digit. Amiga	LIT. 150.000
Espansione 512K A500	LIT. 160.000
Drive esterno Amiga	LIT. 450.000
Drive esterno Amiga compatibile	LIT. 250.000
Modulatore Amiga	LIT. 50.000
Scheda Janus XT	LIT. 1.200.000
Hard Disk A2090	LIT. 1.100.000
Interfaccia Midi Amiga	LIT. 100.000

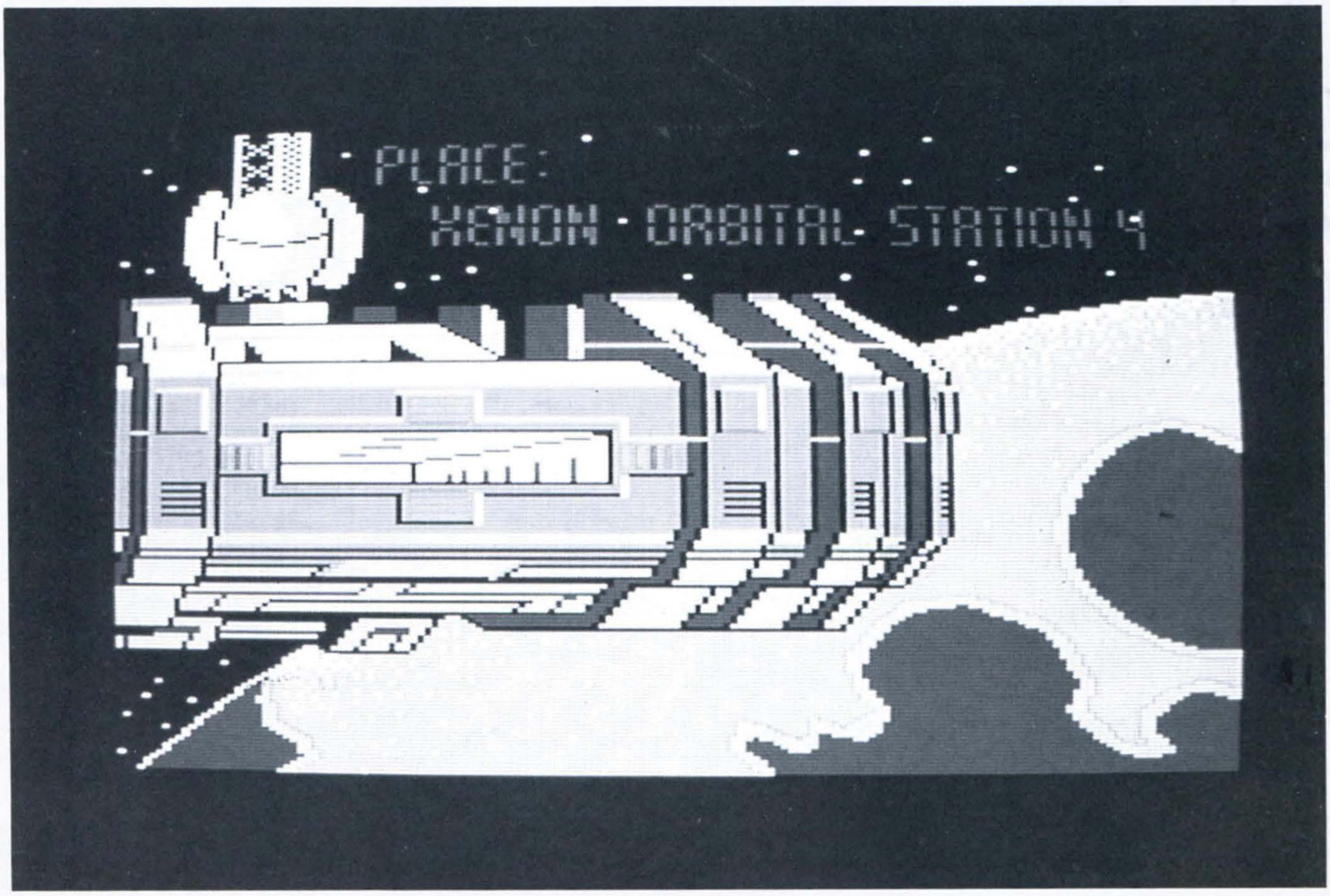
ACCESSORI

Cover A500	LIT. 28.000
Cavo Monitor Amiga	LIT. 30.000
Eprom Oki/Amiga	LIT. 30.000
Interfaccia Parallela OKI	LIT. 150.000
Interfaccia Seriale CBM OKI	LIT. 150.000
Interfaccia RS232 OKI 20	LIT. 170.000
Interfaccia Seriale CBM 120D	LIT. 150.000
Interfaccia parallela 120D	LIT. 150.000
Interfaccia Seriale RS232 120D	LIT. 170.000
Interfaccia Parallela STAR NL-10	LIT. 129.000
Interfaccia Seriale STAR NL-10	LIT. 129.000
Interfaccia Sekus 64	LIT. 170.000
Porta Rotoli Okimate 20	LIT. 20.000
Rotolo Carta termica Okimate 20	LIT. 15.000
Kit Colore HQP	LIT. 200.000
Kit Colore MSP 50/55	LIT. 200.000
Cavo Parallelo	LIT. 25.000
Cavo Seriale RS232	LIT. 30.000
Cavo Video TTL	LIT. 15.000
Cavo Video CBM	LIT. 15.000
Cavo Seriale CBM64	LIT. 15.000
Cavo TV CBM64	LIT. 10.000
Modem 1200 SL	LIT. 350.000
Modem Scheda 1200 IBM	LIT. 350.000
Genius Mouse GM 3A IBM	LIT. 100.000
Genius Mouse GM6 IBM	LIT. 150.000
Modem Scheda 2400 IBM	LIT. 450.000
SpeedKey IBM	LIT. 150.000
Executive P. Kit IBM	LIT. 90.000
Kat Koala IBM	LIT. 150.000
LexiFax IBM	LIT. 900.000
Handy Scanner IBM	LIT. 500.000
LexiScan IBM	LIT. 450.000
Joystick IBM	LIT. 35.000
Joystick Turbo	LIT. 20.000
Joystick Terminator	LIT. 20.000
Joystick Joyball	LIT. 20.000
Joystick SVI Quickball	LIT. 20.000

ti la terra verrà invasa da un'orda selvaggia ed inarrestabile di analoghi individui che porteranno alla pazzia il genere umano, cercando di vendere scope, spazzole, cerotti ed un'accozzaglia di paccotiglia completamente inutile!Tutto questo può essere evitato solo se, nei panni dell'eroe di Space Quest II, Roger Wilco, riuscirete a scoprire e colpire senza pietà l'unico "tallone d'Achille" di Sludge Vohaul. Sono pressocchè certo che, dopo queste mie parole, vi sarete già procurati un esemplare di questa intrigante e stimolante adventure Sierra. Veniamo quindi al sodo.Roger è, al momento, impegnato in un difficile ed impegnativo incarico, basato su un alto livello di responsabilità; egli sta infatti pulendo, anzi letteralmente ramazzando, una piattaforma d'atterraggio di una base orbitante terrestre. Il suo orologio da polso suona improvvisamente a ricordargli che il suo turno di corvè è terminato; guidiamo dunque, all'interno della base, il prode paladino con tanto di scopa di saggina.Quasi per caso, gironzolando per la base con una lattina di stellarcola in mano (nel futuro si beve così, che ci volete fare!?), Wilco si imbatte, nientepopodimeno che in..., a voi il piacere di scoprirlo! Da qui, l'azione si rivelerà quantomai frenetica e rischiosissima, se non altro per la pelle del povero Roger, ancora una volta impegnato a sventare la minaccia Sarien.L'aria sbarazzina con cui sto descrivendo Space Quest II rispecchia fedelmente quello che sono l'intera atmosfera ed il clima del programma. I due "ragazzi di Andromeda", così come piace definirsi a Scott Murphy e Mark Crowe, autori di entrambe gli episodi, sono riusciti a migliorare ulteriormente l'interazione avventuriero-computer, ad incrementare il livello di coinvolgimento e a rendere ancora più frizzante e pericolosamente divertente questa loro nuova fatica.Se la trama dell'avventura lascia spazio ad un'atmosfera di vero thrilling mozzafiato, i due game designer hanno voluto sdrammatizzare al massimo i terribili progetti di Vohaul, tramutando l'intero programma in una sorta di esilarante commedia interstellare.Suspence ed una spruzzatina di horror (tipo Alien), sono dunque affiancate ad un senso dell'humor e ad una insolita vena spiritosa che scaturiscono dalle descrizioni e dalle situazioni che, di volta in volta, si presentano sullo schermo.Se sapete bene l'inglese c'è veramente da sbellicarsi dalle risate.L'aspetto grafico di Space Quest II su Atari ST, come del resto su Amiga, è ottimo, anche se non si distacca di molto dallo standard classico che, da sempre, contraddistingue questo genere di produzioni Sierra. Molte sono le sequenze animate in cui, senza fare assolutamente nulla, ci potremo godere, con un attimo di trepidazione, lo svolgersi della storia, in base alle decisioni ed alle azioni intraprese con mouse o tastiera.Nel complesso Space Quest II è un ottimo programma che consigliamo caldamente a tutti coloro che di adventure se ne intendono e che hanno già imparato ad apprezzare i prodotti della suddetta software house.Vorrei dirvi di più ma..., stanno suonando alla porta...pare che ci sia qualcuno che vuol vendere spazzole..., accidenti!

Roger Wilco, datti da fare alla svelta!!!

GRAFICA 7
SONORO 6
GIOCABILITA' 7



MS/DOS NEWS

NUOVE REGOLE PER UNIX

La guerra, che vede contrapposti su diversi fronti i più grossi produttori di computer e software: (da una parte AT&T e Sun che cercano di dettare nuove regole per Unix e dall'altra la cordata composta da Apollo, Digital, Hewlett-Packard, Bull, Nixdorf, Ibm e Siemens), ha partorito la Osf (Open Software Foundation), un megaconsorzio che cercherà di mettere a punto un ambiente software basato sulle specifiche X/Open e Posix. Il progetto dovrebbe avere le basi in una futura versione di Aix (ovvero lo Unix marchiato IBM) e fare perno su una serie di standard che consentiranno una autentica compatibilità fra sistemi differenti.

L'obiettivo di questa alleanza è contrastare la nuova unione fra AT&T e Sun che hanno unito gli sforzi per realizzare una nuova versione di Unix basata sull'architettura Sparc.

PETTEGOLEZZI SUL NUOVISSIMO INTEL 80486

E' ormai certa la notizia che, dai laboratori Intel, sta per uscire un nuovo prodotto: il segretissimo 80486. Di questo nuovo componente elettronico si sa molto poco. Si vocifera che il nuovo chip sarà formato da un milione di transistor contro i trecentomila dell'80386. L'utilizzo di questo nuovo componente, permetterà ai costruttori di realizzare macchine che potranno lavorare in multitasking con sistemi operativi differenti. Ad esempio: in una sessione, si potranno gestire i dati con il DBIII sotto Dos e, contemporaneamente, fare ricerche con un altro database sotto Unix.

WORD 4.0

La Microsoft ha da poco immesso sul mercato la versione italiana di Word 4.0. Rispetto alla vecchia versione Word 4.0 è più veloce ed ha un lungo corredo di nuove feature tanto da avvicinarsi ad un programma di impaginazione.

Ha macro molto più potenti, possibilità di disegnare riquadri, integrazione con spreadsheet, oltre al supporto, alle operazioni matematiche ed al controllo ortografico. Finalmente si possono aprire contemporaneamente più file ed avere, aperte sul video, fino ad otto finestre.

Anche se si lavora con l'opzione "modalità grafica" la velocità di esecuzione dei comandi è sempre elevata.

Le funzioni di help sono state potenziate e migliorate.

NUOVO COMPILATORE C DELLA LATTICE

La Lattice sta per immettere sul mercato una versione a basso costo del famoso compilatore C che supporterà lo sviluppo di programmi DOS e OS/2. Il programma dovrebbe uscire prima di dicembre. La nuova release ha anche lo scopo di rendere il software conforme con i nuovi standard del C pubblicati dall'America National Standards Institute.

Questo nuovo Lattice C potrà girare sui PC e sui PS/2 con almeno 256 Kram e due disk drive.

COMPILATORE BASIC PER XENIX

Finalmente è stato immesso sul mercato, dalla Microsoft, un compilatore basic in grado di compilare in ambiente Xenix. Fino ad ora, chi ha voluto trasferire le proprie applicazioni da Ms-Dos a Xenix V, ha dovuto ricorrere a molti compromessi, dovuti soprattutto alla natura del sistema operativo, che è multitasking e con poche capacità grafiche.

Il programma è venduto in una elegante custodia di plastica trasparente contenente, oltre al manuale, due dischi da 5" e 1/4 da 360 KB. BASCOM, a differenza del suo omonimo che lavora sotto dos, compila e fa il linking in una sola passata.

NON C'E' 9 SENZA 10.....

Autodesk ha annunciato ad una fiera tenutasi a Chicago la prossima commercializzazione della release 10 del famoso AutoCad sia per PC che per Macintosh II, progettato espressamente per applicazioni di ingegneria ed architettura. AutoCad 10 permette di disegnare ed editare modelli in 3D con miglioramenti rispetto alla vecchia versione 9.

Soprattutto è stata semplificata la creazione e la manipolazione delle immagini, rendendo meno difficoltoso il completo utilizzo del pacchetto.

AutoCad 10 dovrebbe essere disponibile in Italia a dicembre od a gennaio 1989.

INTEL P9

La Intel ha presentato il nuovo 386SX, un microprocessore di basso costo destinato ad una nuova generazione di macchine che uniranno le elevate prestazioni ad un costo molto contenuto.

Il nuovo microprocessore è in grado di gestire solo 16 MByte di memoria e la frequenza massima di clock è di 16 MHz. In pratica si tratta di una versione economica dell'80386 usato normalmente dall'IBM e dai costruttori di compatibili.

La produzione su larga scala dovrebbe iniziare il prossimo anno e, sicuramente, vedremo i primi computer con questo 386 economico nella prossima primavera.

LE VOCI DI IERI

di
Dave Dawn

DECIMA PUNTATA

Il sole di Daimon incendiava già l'orizzonte quando Krysel emerse dal dedalo di gallerie sotterranee che avevano costituito la sua casa sin dalla nascita.

Nessun Antracos era mai uscito sulla superficie del pianeta durante le ore diurne, come Krysel si accingeva a fare.Il super dio del giorno, l'innominabile Signore dai mille occhi riservava una morte tanto certa quanto atroce a chiunque avesse trasgredito alla regola.

Gli occhi completamente azzurri di Krysel si mossero veloci, esaminando il paesaggio che la circondava, sfruttando gli ultimi bagliori dell'astro nascente.

Un brivido percorse la superficie della sua pelle bianchissima, mentre riparandosi dall'insolito ed accecante bagliore la giovane Antracos infilò un paio di visori protettivi, sottratti a suo padre.Solo gli schiavi Antracos potevano infatti lavorare nelle ore diurne, nelle antichissime piantagioni di Rodolite, sfruttati dai malvagi colonizzatori imperiali.

E' pur vero che qualche solitario bounty killer spaziale spesso offrisse lauti compensi per poter raccogliere poche manciate di Rodolite, aiutato da qualche schiavo Antracos, ma tutti sapevano che la punizione per questo crimine era terribile.

La Rodolite veniva sfruttata dai coloni imperiali per produrre, una volta raffinata, i cuscinetti di Draghior, la famosa droga monopolizzata e distribuita dall'impero.

Krysel aveva visto suo padre tornare ogni sera, stanco e stremato dal duro lavoro, senza mai poter parlargli, conoscerlo veramente. Una terribile notte, mentre tutta la sua famiglia dormiva, una pattuglia di sorveglianti umani aveva fatto irruzione nell'angusta grotta di Krysel, arrestando suo padre e trascinandolo via senza fornire nessuna spiegazione.

Durante le seguenti ore d'angoscia e di disperazione si era venuti a conoscenza del fatto che, un collega del padre, lo aveva ingiustamente accusato di aver raccolto Rodolite per un noto pirata spaziale di passaggio su Daimon. Il disgraziato, unico e vero colpevole in realtà, si era poi tolto la vita, dopo un lunghissimo ed estenuante interrogatorio da cui scaturì una completa confessione. Il padre di Krysel però era già stato percosso e torturato ed al suo ritorno a casa, i famigliari avevano stentato a riconoscerlo.Krysel, già da bambina combattiva, solitaria e caparbia, non aveva saputo scordare quei terribili giorni e, soprattutto, la triste reazione del padre che seguì.

L'Antracos infatti non fece nulla per vendicarsi dei terribili soprusi subiti e si rimise a lavorare nonostante gli fossero stati concessi ben due giorni di riposo a titolo di risarcimento per l'errore commesso dai sorveglianti.L'odio, il risentimento, l'angoscia e, soprattutto, un sordo, incessante e sempre crescente desiderio di vendetta aveva trovato fertile terreno nel cuore di Krysel.

Per anni ed anni il ricordo di quella terribile notte aveva dato alla ragazza la forza di sopportare le atrocità e le disperazioni quotidiane, in attesa di una qualsiasi occasione in cui si sarebbe vendicata di tutto ciò.

Quel momento, tanto desiderato, non arrivò mai e frequentare segretamente e rischiosamente le riunioni dei ribelli Antracos, non aveva fatto altro che deprimere ulteriormente Krysel, sempre più sola ed incompresa.La sete di vendetta si era poi tramutata in una terribile sete di sangue ma i ribelli Antracos si guardarono bene dal soddisfarla, continuando a professare la possibilità di una rivolta assolutamente pacifica, ai fini di evitare ulteriori spargimenti di sangue."Stolti!" pensava la giovane "occhi-azzurri",

"Non riescono a vedere al di là del loro naso; ribellarsi pacificamente non può che fornire un ottimo pretesto agli umani per sterminarci tutti!".

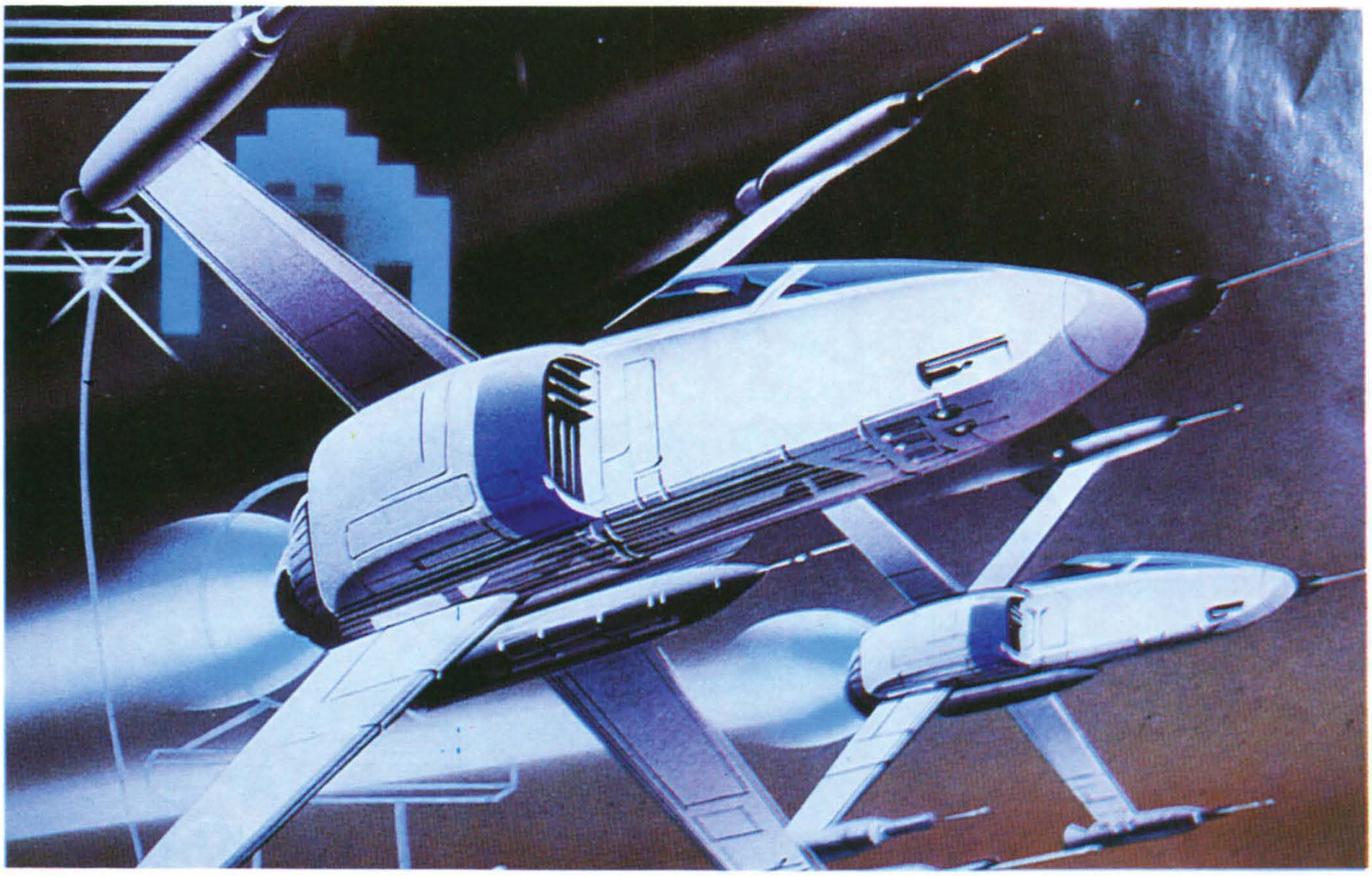
I giovani anni della vita di Krysel erano trascorsi in fretta, assistendo alla crescita del seme dell'odio nel suo cuore.Ultimamente Krysel aveva preso in considerazione l'idea di abbandonare la sua casa e la sua famiglia e di cercare di raggiungere il vicino spazioporto di Truco. Qui, si diceva che molte giovani donne Antracos fossero riuscite a lasciare Daimon, entrando a far parte dell'harem di qualche ricco pirata spaziale o pagando, analogamente, con il proprio corpo un biglietto di sola andata su qualche vascello commerciale.

Qualcuna non era stata così fortunata, venendo rapita e deportata in qualche terribile campo di lavoro su Paracos I ma, Krysel non aveva paura di rischiare: nulla poteva essere peggiore di 24 anni di vita passati in una buia, umida e puzzolente grotta, comportandosi come un povero animale braccato.

La morte di sua madre infine, causata da un marine coloniale ubriaco ed impazzito che l'aveva violentata, aveva fatto traboccare il fatidico vaso.

A suo padre rimaneva la sorella maggiore di Krysel, Talg, che avrebbe saputo accudire e sostenere il padre durante gli anni della vecchiaia, ammettendo che ci fosse arrivato.

Per Krysel non c'era più posto su Daimon: o morire, saltando alla gola del primo umano che le fosse passato vicino o, cercare di lasciare Daimon e preparare una vendetta più meditata, assaporata e terribilmente distruttiva. Nonostante i visori protettivi, Krysel stentò ad abituarsi all'immensa fonte di luce che aveva preso vita dall'orizzonte; ad assistere all'inizio della sua fuga c'erano solo rocce, profondamente incise dal sole e dagli elementi, collinette argillose e, dietro a tutto questo, l'arido e scarno paesaggio della regione desertica di Daimon.Non c'erano sentinelle a sorvegliare gli ingressi-



uscite delle gallerie Antracos: non era assolutamente necessario. Chiunque avesse voluto abbandonare quest'area-ghetto avrebbe dovuto camminare per più di dieci lune, attraversando solo deserto, in qualsiasi direzione. Il corpo fragile e minuto di Krysel non ce l'avrebbe mai fatta ma, il piano della ragazza era diverso.

Una vecchia negromante Antracos, che viveva nell'anfratto più buio e recondito del sistema di gallerie del ghetto, aveva iniziato Krysel ai misteri dei rituali stregoneschi, praticati dal suo popolo ancor prima dell'invasione coloniale. Come ogni magia che si rispetti, anche questa aveva origine da una setta di misteriosi sacerdoti Antracos, vissuti millenni e millenni prima.

Il culto di Wralh-kta, il dio dall'anima trasparente, aveva creato una setta di fanatici religiosi che operava, si dice, sortilegi ed incantesimi di varia natura, tramandati di padre in figlio, esclusivamente fra gli appartenenti a questa setta.

La leggenda dice che una donna, di nome Kalha, avesse concepito una figlia con il capo di questi potenti stregoni, legati ad uno strettissimo voto di castità.

La donna ed il frutto dell'inenarrabile peccato vennero esiliati e scacciati dalle comunità Antracos. La setta di stregoni scomparì dopo qualche secolo e degli antichi rituali si perse ogni traccia e ogni testimonianza.

Oraba, la vecchia fattucchiera si era rivelata a Krysel come l'unica discendente della figlia di Kalha, nata con i poteri paranormali del padre stregone.

Le magie che Oraba insegnò a Krysel, la portarono ad accumulare un bagaglio di insolite esperienze e di utilissime armi per combattere i disagi insopportabili della triste vita di tutti i giorni.

Ormai vecchia e prossima alla fine della sua vita terrena, Oraba aveva lasciato in eredità alla sua unica seguace una profonda esperienza di vita, un pugno di potenti formule stregonesche e, soprattutto, tanta, tanta, saggezza; Krysel non era ancora in grado, tuttavia, di apprezzare quest'ultimo dono di Oraba: il suo cuore bramava vendetta, una terribile vendetta contro il genere umano.

Quando la giovane Antracos lasciò definitivamente la zona ghetto di Daimon, non si voltò neppure una volta per dare l'addio a ciò che aveva costituito la sua casa per molto tempo; troppa era la sofferenza che albergava e scaturiva da quel luogo: Krysel non voleva vederlo mai più.

Nei suoi sogni vedeva esplodere l'intera rete di gallerie che giaceva nel sottosuolo del ghetto e tutta la gente Antracos lasciare per sempre quell'orribile posto, finalmente in grado di vivere la propria vita liberamente, uscendo dalla schiavitù.

Il sole era già alto all'orizzonte quando Krysel incontrò le prime dune sabbiose. Aveva già messo parecchia strada fra lei e l'odiato ghetto, ma la meta da raggiungere era ancora lontana.

Non si trattava di Truco, nè di nessun altro spazioporto di Daimon; Krysel sapeva benissimo dove dirigersi. Per anni aveva sognato e vissuto, nella fantasia, questa fuga, soprattutto grazie alle preziosissime informazioni ed indicazioni fornitele da Oraba.

Ad ogni passo le sembrava di riconoscere i luoghi e le zone che stava attraversando, come quelle che aveva già visitato più di una volta nel suo cuore e nella sua mente. Krysel non aveva sete, non avvertiva il desiderio di mangiare; le magie di Oraba le permettevano anche di ignorare ed ingannare, per qualche tempo, queste necessità fisiologiche.

I suoi passi scricchiolavano sopra la sabbia infuocata dal sole, stille di sudore imperlavano la fronte della fuggitiva.

La zona che Krysel stava attraversando non offriva nessun riparo, nessun ombra; solo sabbia, rocce e deserto. Tutto ad un tratto una grande ombra avvolse la ragazza mentre qualcosa di grosso offuscò il sole.

smau 25

25° Salone Internazionale per l'Ufficio

29 Settembre - 3 Ottobre 1988
Quartiere Fiera Milano

FIERA MILANO



Lo Smau è l'ultimo e più importante appuntamento con il computer.

Per chi non ha avuto modo di recarsi al Salone diremo che, quest'anno, erano presenti parecchie ditte, fra l'altro, anche non propriamente dedite all'ambito specifico dell'informatica.

Con il ricorrere del 25.mo Salone del Mobile per Ufficio, ben tre quarti dello spazio della Fiera Campionaria, erano occupati da tantissime ditte che esponevano i loro prodotti (abbiamo persino notato uno stand dedicato alla Pirelli Informatica!).

Dal Computer alle periferiche e, soprattutto, al software.

Analizzando quella che può essere la politica delle grandi case produttrici di computer, non vi sono state, in generale, grosse novità.

Così come al Sim, si sono imposte di offrire un'altra immagine, imperniata più sull'assistenza all'utente, offrendo ampi spazi alle software house che presentavano i loro prodotti, che alla presentazione di nuovi computer.

Molti costruttori accompagnavano l'uscita dei prodotti hardware con il software.

E' evidente che il programmatore, creando il software, può conoscere in modo più approfondito, le qualità specifiche del calcolatore

L'IBM, la Commodore, l'Atari e tante altre case presentavano così i loro elaboratori.

Ma analizziamo singolarmente le differenti case.

Addentrandoci nella vasta selva di stand e di padiglioni, ci siamo accorti di come, questo tipo di fiera anno per anno, sta raggiungendo alti livelli professionali.

Sia il pubblico che le case costruttrici, adibiscono stand molto curati, proprio per presentarsi al grande pubblico e ai rivenditori, e lo Smau è diventato il miglior biglietto da visita per creare una certo tipo di immagine. La IBM, entrando dalla porta Carlo Magno, occupava una vasta zona del padiglione (la più estesa) suddivisa in tanti piccoli stand.

Il software, che accompagnava la presentazione delle macchine, apparteneva a tutti i generi, dalla contabilità alla grafica e all'EDP. Per ogni singola postazione, esisteva un tecnico che elargiva informazioni ai visitatori.

Addentrandoci alla ricerca dei computer che principalmente trattiamo, abbiamo trovato lo stand dell'Atari.

Così come al Sim, una saletta è stata predisposta per attrarre la gamma di utilizzatori di home computer, con una vasta selezione di videogiochi posti come banco di prova.

La ressa intorno ai computer era indescrivibile, ogni ragazzo presente voleva provare e, soprattutto, giocare con il computer.

Nello stand Atari trovavano posto anche la Infogrames e la Linda Soft. La prima era rappresentata dalla sua più conosciuta responsabile per i servizi stampa, Sabine Robert. La simpaticissima public relation woman, accompagnata da uno "smanettone" dell'Atari, offriva la visione dei nuovi prodotti Infogrames, fra i quali c'erano, oltre all'ultima versione del famoso Captain Blood, la sua nuova punta di diamante, Tintin on the Moon, che sarà in vendita agli inizi del 1989.

E' interessante conoscere che, la Infogrames ha diversificato a più distrubutori, la vendita del proprio software.

Infatti a seconda delle versioni, cambia la distribuzione.

Per Commodore, ad esempio, si è concluso da poco l'accordo con C.T.O.

Quest'ultima si occuperà di tradurre e distribuire il software Infogrames per CBM 64, Amiga e MS/Dos.

L'Atari Italia, precisamente la sezione software, si occuperà di distribuire



Stand Atari



Sala prove computer dell'Atari

per conto Infogrames, i videogiochi per "Essetì"

Tra le case appartenenti alla Infogrames, ricordiamo la Ere Informatique e la Cobra Soft.

Sempre nel padiglione dell'Atari, si erigeva davanti all'ufficio informazioni, lo stand della Linda Soft, che, per prima in Italia, presentava il primo gioco concepito su Laser Disk per "Essetì".

La postazione era corredata di un 1040, hard disk, un monitor a colori e un grandissimo monitor televisore (probabilmente 30")che illustrava e sopratutto mostrava quella che era la definizione grafica del Laser-disk.

Il gioco, posto in visione, era l'arci conosciuto Dragon's Lair.

Oltre alla tecnologia Laser per Atari, veniva anche presentato un'altro programma adibito a generare immagini ed effetti grafici speciali, creando così, delle bellissime Demo. L'utility è venduta con il nome di Trip-A-Tron della LLamasoft e commercializzata dall'Atari Italia.

Per quanto concerne Atari Italia, venivano mostrati anche i nuovi monitor da 19 pollici da corredare al famoso Fleet Street Pubblisher, consentendo così, di sfruttare al massimo, questo famoso programma di desktop publishing.

Lasciata l'Atari, ci siamo diretti alla ricerca del padiglione della Commodore.

Se al Sim, la Commodore occupava un vasto spazio, allo Smau non ha badato a spese, (questo dimostra la netta ascesa anche in Italia del colosso statunitense). All'interno aveva posto una bellissima Alpine Renault 3000 V6 (sponsorizzata dal marchio Commodore) e un gigantesco robot che girovagava per lo stand attirando, non poco, l'attenzione dei visitatori.

Il Robot, dall'aspetto prettamente fantascientifico, camminava su ruote e attirava l'attenzione possedendo una dote che poteva distinguerlo chiaramente da tutti i suoi simili, parlava e possedeva una incredibile memoria. Intratteneva il pubblico con una capacità di dialogo quasi umana.

Ovviamente esisteva il trucco, anche se ben celato, un bravissimo e ben nascosto personaggio, dava la voce e l'intelligenza al superlativo robot.

In conclusione, un'astuta manovra da parte Commodore, per attirare l'attenzione del pubblico che, come noi, è rimasto simpaticamente sedotto dall'originalità di questo personaggio.

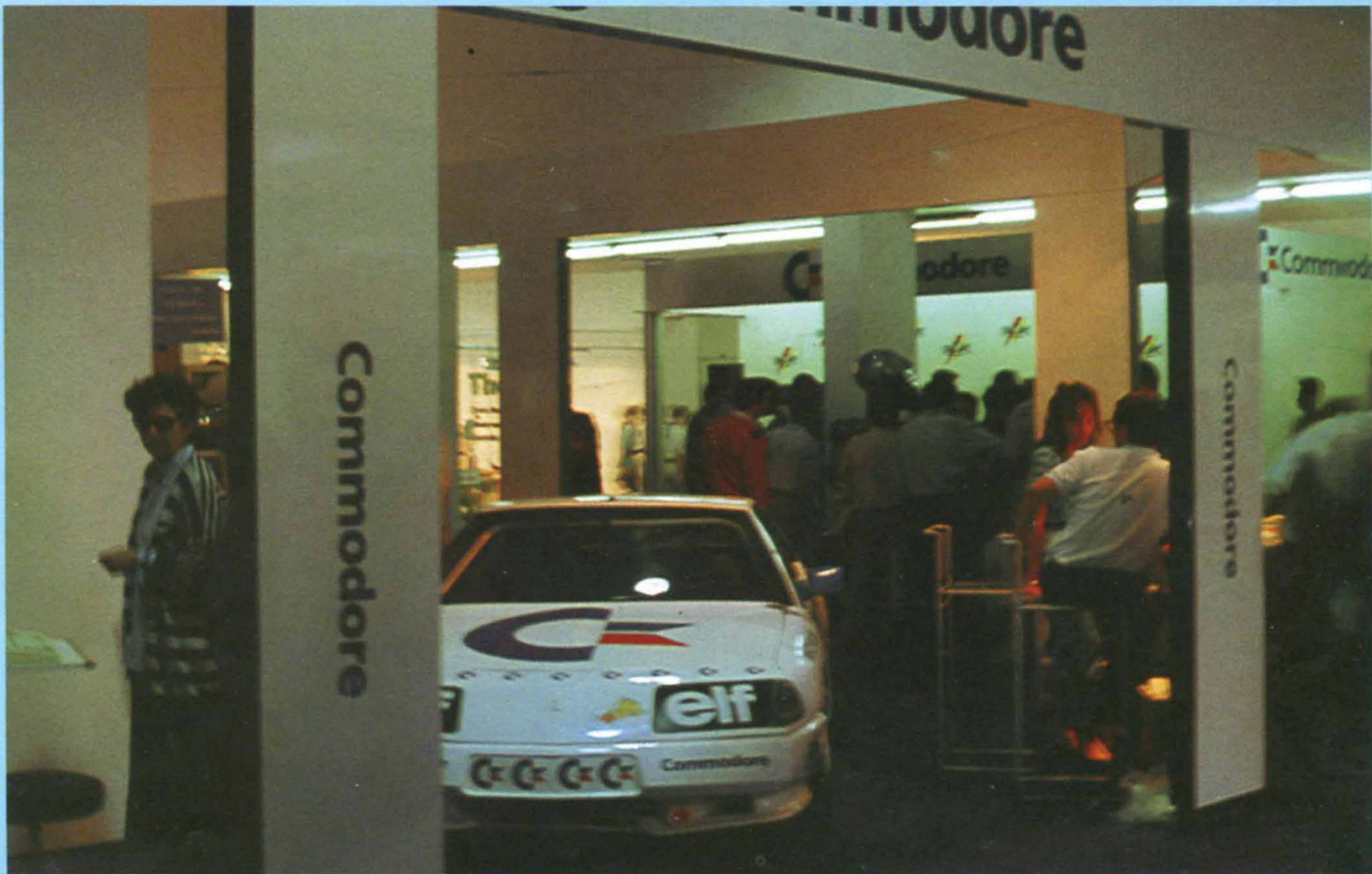
Anche alla Commodore, piccoli importatori presentavano i loro prodotti di genere accessoristico, accompagnati dai computer della suddetta casa.

Nello stand è prevalso, differentemente da altri, il genere grafico, con la presentazione di schede e di particolari accessori che consentono di ampliare fino ad alti livelli, le capacità del computer in questione.

Ad esempio per Amiga, lo studio Hi-res, che cura nella nostra rivista la sezione Computer Graphics, ha presentato al pubblico l'interfaccia per Amiga, che consente di poter filmare o fotografare le immagini del computer, confluendole in un sistema di tipo Polaroid Palette o 35



Stazione Atari St con Laser disk



All'interno dello stand, Sponsorizzazione Commodore

mm.(pellicola cinematografica), sia in Ms/dos che in Dos Amiga.

Un'altra zona dello stand Commodore è stata dedicata, così come al Sim, al sistema per elaborazioni video semiprofessionale, al Videomaster 2995-genlock.

Tra le novità inserite nel catalogo generale Commodore (da noi non viste nello stand!) abbiamo notato l'uscita della scheda Janus A2286 con microprocessore 80286 (tipo AT) che emula l'MS/DOS, ed ha un prezzo di Lit. 1.765.000.

La scheda A2620 con microprocessore Motorola MC68020 con clock 14,2 Mhz, autoconfigurante e che permette un'aumento delle prestazioni del 400%, ed è venduta al pubblico al prezzo di Lit. 2.308.800.

Ulteriore uscita di un Genlock su scheda per Amiga 2000, dal costo supereconomico di LIT 375.000; altra novità di rilievo (solo da catalogo) è


Il robot Commodore

l'attesissimo monitor colori ad alta persistenza con sigla 2080, avente 14", risoluzione 600 linee, frequenza di linea 15625 Hz dal costo di Lit. 690.000.

Per i PC, nessuna variazione rispetto alla presentazione avvenuta nello scorso numero, abbiamo costi che variano a seconda delle prestazioni e degli accessori e che partono dalle 945.000 lire del PC1 ai 10.795.000 lire del 60/80 C con monitor 14" a colori. Per il Commodore 64 nulla di nuovo se non il prezzo (lit. 325.000); il 128 normale non figura più nel catalogo, ed ha ceduto il posto al più affidabile C128D (lit.895.000).

Tra le stampanti anche qui, nulla di nuovo, inizia la gamma, l'economica MPS 1250 (lit.465.000) in B/N, 120cps, con inserite interfaccie CBM 64/128 e parallela centronics.

Continuano il listino delle stampanti la MPS 1500C (lit. 550.000) e la MPS 1550C (lit.575.000), ambedue a colori, con 9



Stand del Comune di Milano

aghi, 130cps, 80 colonne; l'unica differenza che coincide all'aumento di prezzo sta nelle interfaccie: nella più economica esiste solo la parallela Centronics, nell'altra coesistono l'interfaccia Commodore (comp. 64/128) e Centronics (Amiga & PC).

I prezzi finora descritti sono tutti IVA ESCLUSA.

Oltre al materiale hardware appena elencato, era inserita nello stand, anche un ufficio che si occupava del ramo Software Commodore curato dalla CTO. Abbiamo contato, da catalogo, ben 58 titoli per Amiga, diversificati in: 37 videogiochi con manuale in italiano, 3 con manuale inglese;

14 programmi di utility con manuale in italiano e 4 con manuale in inglese (che, data la giovane età della CTO, non sono pochi!!), i prezzi variano dalle 29.500 lire di Shangai a 1.150.000 del X-CAD (IVA INCLUSA); per MS/Dos abbiamo:

27 titoli di videogiochi che partono dalle 33.000 di Chessmaster alle 45.000 di Starflight; per cbm64 esistono:

33 titoli che variano tra game e utility e posseggono prezzi che oscillano dalle 19.000 lire alle 59.000 lire (corso di basic) tutti Iva Inclusa.

La distribuzione di questo software è privilegiata ai Commodore Point dislocati in tutta Italia.

Girovagando qu e là per gli stand, abbiamo trovato anche il comune di Milano, con un interessante iniziativa per l'informatica trattata direttamente dalla scuola pubblica.

L'informatica è stata una materia trattata prevalentemente da scuole private ad un costo non sempre alla portata di tutti..

Da qualche anno a questa parte è sorta la necessità anche per lo stato, di appagare l'esigenza co-



Esposizione materale illustrativo del Comune di Milano

mune ad un costo più che accettabile.

Corsi che devono avere finalità multiple, dalla alfabetizzazione all'ampliamento culturale della propria professione.

Lo scopo principale che si è prefissato il comune con lo stand inserito nello Smau, è di pubblicizzare questi corsi, in modo da far conoscere a tutti, il lavoro svolto anche dagli organi comunali.

Il progetto, che il comune di Milano vuole svolgere, è suddiviso in più fasi ed abbraccia quasi tutte le fascie di utenti.

Introduzione dell'informatica dalle scuole elementari fino alle scuole medie superiori, con insegnamenti prima introduttivi, poi professionali.

Il progetto si divide in quattro fascie ben distinte e sono:

Amadeus
Lo specchio di Alice
Educazione permanente
Formazione professionale.

Amadeus è un'iniziativa promossa dal Comune di Milano su progetto del COGI (centro per l'orientamento dei giovani - ass. culturale -Via U. Foscolo, 3 20121 Milano) e prevede l'apertura a Milano durante l'anno scolastico 88/89, di 5 laboratori multimediali dotati di computer di diverso tipo, di videoregistratori, telecamere, ecc. Avranno accesso ai centri gli studenti della scuola dell'obbligo, su richiesta delle rispettive scuole.

In sunto, si tratta di inserire nell'ambito scolastico nuove idee, nuovi stimoli ai novelli studenti e soprattutto far conoscere le nuove tecnologie, non solo inerenti l'informatica, ma anche ad apparecchiature fotografiche, televisive ed altro.

Sempre per il settore educazione del Comune di Milano, è sorto un centro per insegnanti, chiamato Lo specchio di Alice (Via Anfossi 25/A 20131 Milano).

Nel centro, dal 1985 al 1988 sono stati coinvolti nelle attività circa duemila insegnanti della scuola dell'obbligo. Le finalità di questo centro sono l'esplorazione degli usi didattici del computer.

Negli 11 laboratori, preannunciati per l'anno 88/89, è previsto l'uso di Software applicativo che si districa dal'educazione linguistica al trattamento delle immagini, alla ricerca musicale, ecc., e alle tecnologie informatiche dedicate al recupero di handicap.

Le attività sono completamente gratuite.

Il servizio di educazione permanente consiste nella alfabetizzazione informatica aperta a tutti e diversificata in tre diversi punti:

A)accostamento alla componentistica e sue funzionalità;

B)introduzione ai vari linguaggi della programmazione;

C)approccio guidato ad alcuni tra i più diffusi pacchetti applicativi (Lotus/ Word processor/ ecc.).

I corsi sono di breve durata e strutturati nell'arco dell'anno scolastico (settembre-giugno). Le sedi che forniscono questo servizio sono a Milano in
V.le Zara, 98 tel.6896842,
Via S. Elembardo, 4 tel. 2570576
Via Dec. al Valor Civile, 10 tel. 730687 (il prefisso è 02).

Ultimo settore che il comune di Milano propone è la Formazione professionale. Lo scopo è di arricchire il proprio bagaglio personale, con l'uso di programmi applicativi prettamente professionali.

Il corso è di durata annuale (corsi serali dalle 19 alle 22) e si diversifica in varie applicazioni, dalla semplice automazione d'ufficio ai fondamenti per la computer graphic, dall'uso del Lotus a quello del DBIII-Plus al FRAMEWORK II, al linguaggio Cobol/gsos4 e al Word 3, ecc

Il costo di questi corsi varia dalle 80.000 lire per automazione d'ufficio alle 180.000 lire degli altri corsi (da includere anche 45.000 lire per spese). Le sedi sono in:

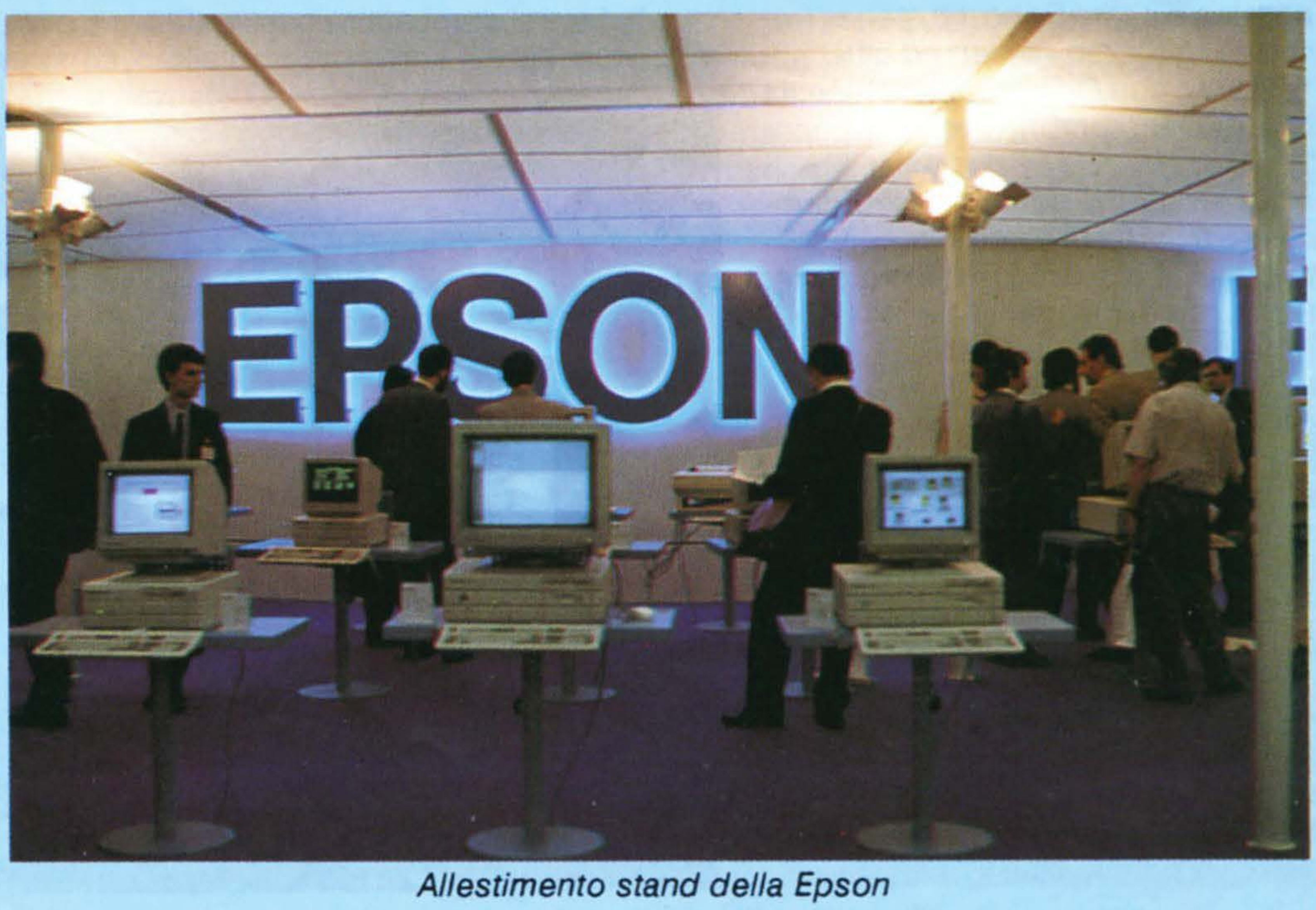
Via F. Sforza, 32 tel. 8050974
Via Olona, 14 tel.4816875
V.le Don Sturzo, 51 tel. 6551160
Via Pisacane, 13 tel. 7426880
Via Einstein, 3 tel. 5511318
Via Orseolo, 1
Via G. Deledda, 11 tel. 2826388
Via Lulli, 37 tel. 2853015
Via Narni, 19 tel. 2560691
Via Dini tel. 8464019
Via A. da Baggio tel. 4591745
Via De Vincenti, 11 tel.4084774
Via Gallarate, 15 tel 322350

ovviamente a Milano e il prefisso è lo 02.

Ci è sembrato più che giustificato, menzionare questo progetto del Comune di Milano che, speriamo, possa essere un invito anche per altri comuni della nostra bella Italia

In conclusione, abbiamo trovato una fiera, molto varia, dove tutti hanno trovato spazio.

L'arrivederci con lo Smau è per il prossimo anno, con la speranza di trovare sempre grosse novità.



Allestimento stand della Epson

GAMES

Commodore 64/128 Amiga Atari St/Xe
IBM e Pc Compatibili

Le recensioni riportate all'interno della rubrica sono relative alle versioni provate.
La disponibilità per altri computer va verificata direttamente presso l'importatore e distributore.

OPERATION NEPTUNE AQUAMAN

INFOGRAMES

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO LIT. N.P.
IMPORTATORE: ATARI SOFT/CTO

La Infogrames proprio in questi mesi sta producendo una miriade di programmi, tra i più famosi possiamo citare Bobo, Hostages (recensiti lo scorso mese), ed altri..

Anche con Operation Neptune, la Infogrames sembra aver fatto centro.

La storia del game è molto particolare e l'eroe di turno è rappresentato da un alquanto insolito agente, a metà tra Superman e James Bond.

Come al solito il compito riservato all'eroe è quello di salvare la terra dal maligno criminale chiamato Yellow Shadow (Ombra Gialla, probabilmente colpito da itterizia!), prossimo alla conquista del potere sulla terra.

Aquaman, così si chiama l'eroe che impersoneremo, parte per l'ennesima missione e, dall'alto di un aereo, precisamente un Hercules C-130-S, si lancia nell'oceano in prossimità della base nemica. Sette sono i livelli e le fasi di gioco, dove il componente principale è l'oceano.

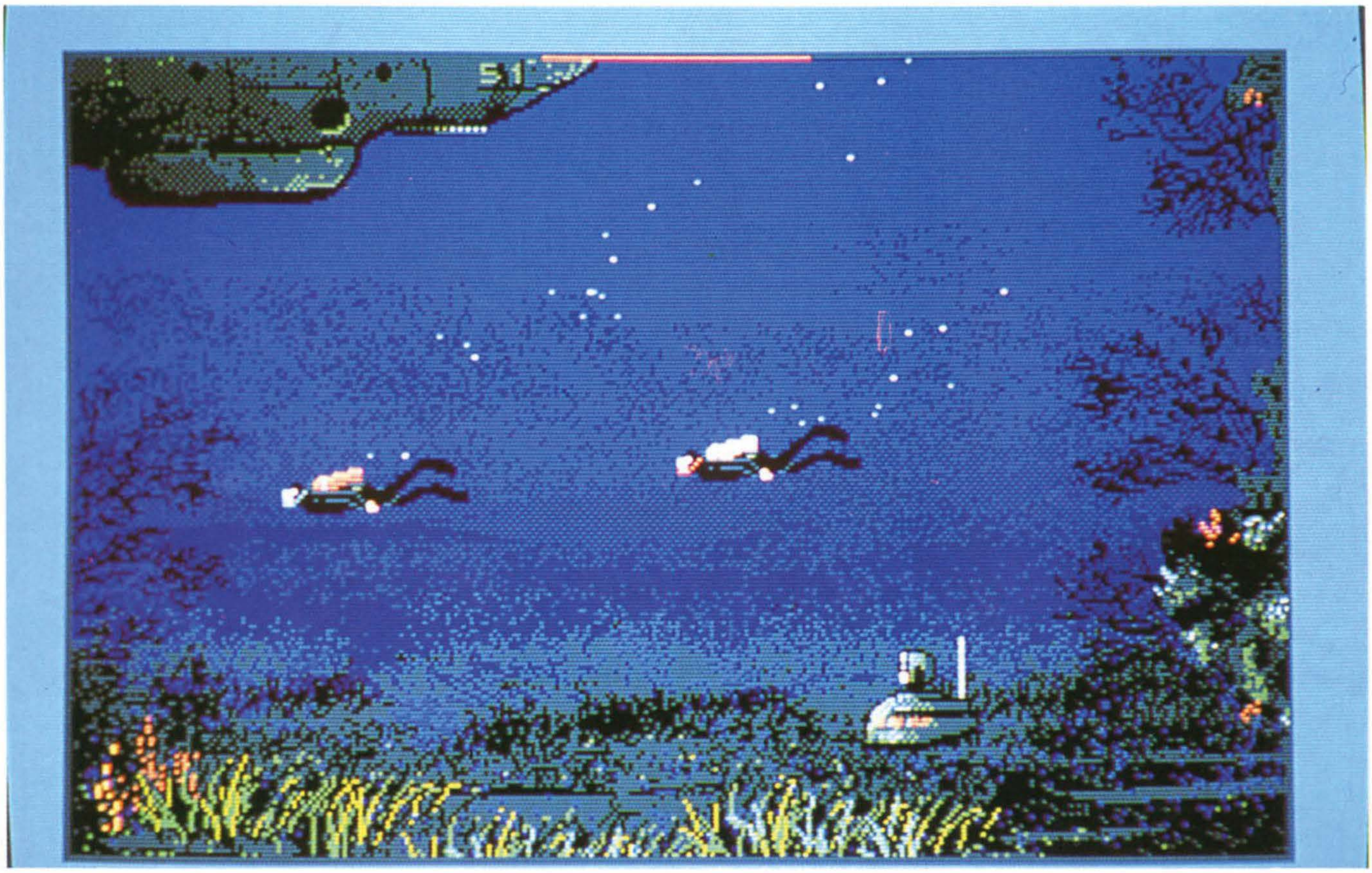
Una volta in acqua, ingaggeremo un mortale combattimento con un uomo, a bordo di un acqua-scooter. Sconfitto il primo nemico, continueremo con la seconda fase del gioco, rappresentata da un inseguimento a bordo di un batiscafo.

Nella terza fase dovremo dileguarci con un sottomarino in una zona minata.

Nella quarta fase, bisognerà localizzare il nemico sulla mappa. Nella quinta fase si combatterà contro diversi nemici, dai sommozzatori alle piovre e agli squali. Nella sesta fase ingaggeremo una battaglia a bordo di uno scooter sottomarino armato di siluri nucleari. Nella settima ed ultima fase dovremo distruggere tutte le restanti mine e annientare la base nemica.

Innovativo il tema trattato dalla Infogrames sia per la presentazione del gioco che per lo stesso svolgimento, aldilà di qualche giochino stupido, l'argomento inerente il mare e gli stessi scenari sono stati poco sfruttati nel mondo dei videoga-





me. Quasi tutti i giochi proposti da altre case di software, sono imperniati prevalentamente in epoche future, inserite in un mondo pieno di astronavi e di mostri.

Basarsi sulla realtà, così come ha fatto la Infogrames con Operation Neptune, è certtamente più istruttivo e attuale.

Viene presentato come un gioco tutta azione ed effettivamente, non possiamo far altro che accumunarci alle affermazioni benevole, che vengono proposte dalle istruzioni.

La grafica è straordinaria, ed è netta la definizione di ogni più piccolo sprite, è visibile in modo lampante, l'appartenenza al mondo dei 16 bit.

Ogni particolare è stato curato minuziosamente dal più pignolo dei certosini del computer e la stessa colorazione degli scenari è ripresa realmente dai sottofondi marini.

Buona la giocabilità, accompagnata da effetti sonori che fanno vivere la vicenda più da vicino.

Operation Neptune è senz'altro un esempio di programma concepito per computer dell'ultima generazione.

Finora, i programmi nati per il 68.000 sono veramente pochi, mentre molte sono state le conversioni prese da computer minori quali gli 8 bit.

Le differenza sono notabili da tutti.

Quindi va un plauso alla Infogrames che, prima di altri, ha intrapreso la strada per il mondo dei 16 bit.

Il gioco è senz'altro da acquistare, il costo del programma non ci è pervenuto, ma confidiamo nella speranza che risulti contenuto.

L'ultima riflessione che sentiamo di avere l'obbligoe di comunicare, è la speranza che, anche per i personal quali Atari St e Amiga, finalmente possano essere concepiti nuovi giochi che posseggano una grafica proporzionata alle qualità per il quale si è preferito l'acquisto di questo o quel computer.

GRAFICA 9
SONORO 7
GIOCABILITA' 7



BOMB JACK

ELITE

CBM 64/128 SPECTRUM AMSTRAD
ATARI ST AMIGA
DISCO NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO LIT.29.000

Bomb Jack che ci accingiamo a recensire, è un ulteriore versione del famosissimo coin-op che ha appassionato gli accaniti smanettoni di mezzo mondo e che ha fatto riscuotere un'enorme successo alla Elite.

Tempo fa, si parlò di Bomb Jack e del perchè non era ancora stato riprodotto per computer come Atari St e Amiga. Finalmente in casa Elite, si è pensato, anche se un pò in ritardo, di riempire questa lacuna. Il gioco, non abbisogna, come altri programmi di una trama ben precisa, il nome dice già tutto. Un topolino, per sopravvivere, deve distruggere tutte le bombe presenti nello schermo, cercando di non farsi toccare dai velenosissimi guardiani che, al semplice tocco, lo ucciderà. Durante le schermate, si succederanno dei bonus, con i quali potrete aumentare il punteggio o addirittura immobilizzare e rendere innocui. i vostri nemici.

Qui in redazione, nessuno di noi nascondeva la propria curiosità nei confronti di Bomb jack, ognuno pensava dentro di sè di trovare il game con una grafica spettacolare e un sonoro, sopra ogni dubbio superiore a quello, ad esempio, propostoci nella versione CBM 64 (molto carina).

Inserito il dischetto nel drive e, all'apparire della prima schermata, una grossa delusione appariva sui nostri visi.

La grafica della prima schermata già preludeva quello che poteva essere il gioco.

In effetti nulla, se non qualche frammento, ricordava la preziosità di particolari, la vivacità dei colori, e sopratutto la giocabilità del vecchio Bomb Jack.

Il paragone con la versione da bar era inpensabile, ma tutti eravamo convinti di avere a che fare con qualcosa di meglio di quello che si era visto per i piccoli 8 bit.

La riflessione che ci accompagnò in quell'istante era lampante, il gioco su CBM64 era migliore.

Nella versione per Amiga, il fondale è poco definito, il movimento del topolino è lento e talvolta impreciso. L'aspetto del topolino, non è ben definito, ha un viso pallido (quasi da flebo!!).

Anche i più "buoni" hanno dovuto ricredersi; il gioco non vale proprio la candela!!

La successione dei fondali è comune a tutte le versioni, dalla sfinge al castello, ecc.

I giochi come Mike & the Magic Dragon, nonostante l'elementarità con la quale sono stati concepiti, risultano migliori a questo Bomb Jack.

Tutto sommato, è un gioco che ci ha deluso.



GRAFICA 4
SONORO 4
GIOCABILITA' 4

GARY LINEKER'S-SUPERSKILL

GREMLIN

CBM 64/128-SPECTRUM-AMSTRAD-ATARI ST-MSX
DISCO-NASTRO
PREZZO LIT. 29.000
IMPORTATORE: LEADER CASCIAGO (VA)

Sulla scia del grande successo riscosso da Superstar Soccer della Mindscape, la Gremlin propone questo nuovo e interessante gioco-allenamento. Superskill non è prettamente calcistico, ma basa le sue fondamenta sulla fase di allenamento che prelude la partita.

Abbiamo all'interno del programma due livelli ben distinti, che a loro volta si dividono in altre tre prove.

Nella prima fase ci sono tre prove inerenti l'educazione fisica, divise in: sollevamento pesi, flessioni e esercizi alla barra orizzontale (Monkey bars). Nella seconda fase, possiamo allenarci con il pallone, dividendo le prove in: dribbling, colpi di testa, ecc.

La riuscita del gioco è pregiudicata, quasi esclusivamente, dall'utilizzo del joystick nella giusta sequenza, che fra l'altro, viene indicata dallo stesso programma (guarda frecce corrispondenti al movimento).

La conclusione dell'allenamento avviene in un determinato periodo di



tempo (cronometro in alto a sinistra), che varia a seconda del livello di difficoltà. Se l'esercizio scelto sarà svolto nel minor tempo possibile, otterremo un'ulteriore abbuono che farà aumentare il punteggio. Due sono i livelli posti per evidenziare l'affaticamento del personaggio da noi guidato. Sono evidenziati in alto a sinistra (sotto il cronometro): l'indicatore rosso evidenzia l'affaticamento (solitamente aumenta in concomitanza con la velocità con il quale spostiamo il joystick nelle diverse direzioni); l'indicatore verde indica la perdita di liquidi durante l'esecuzione dell'esercizio. La compensazione avviene automaticamente, infatti, la bottiglietta posta sotto l'indicatore, serve per riportare allo stato normale il nostro omino. Esistono più possibilità di gioco, un'apposita manina guidata dal mouse, vi darà l'opportunità di scegliere quale esercizio svolgere prima, di variare il livello di difficoltà, di aumentare i giocatori in gara, ecc. E' obbligatorio leggere le istruzioni (purtroppo in inglese!), che, per ogni singolo esercizio, descrivono il modo di agire sul joystick. Superskill, durante la nostra prova, si è dimostrato un buon gioco, anche se le nostre aspettative preludevano qualcosa di più di un semplice allenamento. Ad esempio, abituati a giochi come quelli Epix (Summer games I e II) e, come l'ultimo sportivo nato in casa Ocean quale Daley Thompson's Olympic..., ci aspettavamo di svolgere, dopo aver effettuato l'allenamento, l'esecuzione della vera e propria gara calcistica.



Lo scopo del gioco consiste nell'effettuare l'esercizio nel più breve tempo possibile, ottenendo di conseguenza, il miglior punteggio. La grafica del gioco sembra quasi nata per Atari St. Per le particolarità dei più piccoli dettagli (la colorazione e l'animazione), la grafica sembra concepita per il su menzionato computer, mentre come ben sapete, è frutto di una conversione. Il sonoro non è degno di essere menzionato, anche perchè, in questo tipo di game, non vi sono vaste possibilità di inserire effetti strabilianti. La giocabilità è compromessa dal fatto che, l'uso del joystick, non avviene istintivamente, ma è pregiudicato dalla lettura delle istruzioni.



GRAFICA 7
SONORO 5
GIOCABILITA' 6

GOLD SILVER BRONZE

EPIX

CMB64/128-AMSTRAD
VERSIONE PROVATA:CBM64
DISCO-NASTRO
PREZZO LIT.25.000
IMPORTATORE: LEADER

Si è tanto parlato di Seoul e delle sue spettacolari olimpiadi, la Epix, per non farci dimenticare le avventure dei nostri Azzurri, ha pensato di far divertire anche voi con quest'ultima compilation.

Gold Silver Bronze raggruppa 23 dei più noti spo:t olimpici.

Il prezzo è d:vvero fantastico, Infatti, a sole L. 2ɛ.000, vi portate a casa tre dischi, due per Summer Games I, II, e uno per Winter Games.

Se la memoria non mi inganna, tempo fa, allo stesso prezzo potevate acquistarne solo uno.

Per chi non conosce ancora questi giochi, darò una breve spiegazione.

Summer games I inizia con una spettacolare cerimonia di apertura, che perpetua 3000 anni di nobile tradizione.

Immedesimati negli atleti azzurri, guardate con fierezza la fiaccolata e siate pronti a dare tutto di voi stessi per l'onore della patria.

Pensate alla lunga preparazione che vi è costata enormi sacrifici e il vostro pensiero è rivolto agli atleti che dovrete affrontare. Cercate di eccellere, in una serie di gare, sulla pista e nel campo, nel nuoto e nei tuffi, nella ginnastica e nel tiro al piattello.

Se volete diventare veri campioni, dovete aver fiducia nelle vostre possibilità, essere audaci e molto forti.

Se vincete, ricevereete la medaglia d'oro, e una folla vi applaudirà con vera gioia e, il vostro trionfo potrà essere scritto sugli annuali, come una delle più grandi prestazioni di tutti i tempi.

Il programma vi offre una varietà di competizioni sportive, sopportando un massimo di 8 giocatori, in otto gare nel nuoto, su pista, in ginnastica, nel tiro al piattello, nel salto con l'asta e nei tuffi. In ogni gara potrete rappresentare uno dei 18 paesi iscritti, e cercare di vincere il maggior numero di medaglie d'oro.

La maestosità, l'ampiezza e la gloria dell'originale Summer Games I ritornano in Summer Games II.

Adesso potrete assaporare l'ebrezza dela più grande competizione atletica del mondo con otto nuovissime gare.

Provate la vostra sincronia nel salto triplo, e la resistenza negli sport equestri.

Strabilierete tutti con la scherma e nel kayak, mentre lotterete per la conquista dell'oro.

Qui, strategie, abilità e determinazione sono le qualità per aver successo.

Anche in questo programma possono partecipare fino a otto atleti, che potranno provare l'eccitazione del realismo nelle otto diverse gare: ciclismo, concorso ippico, scherma, salto in alto, giavellotto, kayak, canottaggio e salto triplo.

Dopo il dovuto allenamento per affinare le proprie capacità, potrete scegliere il paese che vorrete rappresentare fra, i 18 disponibili; a compimento di ciò si potrà dare inizio ai giochi, le medaglie vi aspettano.

Nel menu delle gare da disputare, è possibile perfino aumentare la gamma di giochi, inserendo la possibilità di caricare anche Summer Games I, aumentando così le gare



da disputare. Con Winter Games è arrivato il momento della verità.

Siete atleti di Calgary, Alberta, Canada.

Questa è la parte invernale della maggiore competizione sportiva per dilettanti del mondo.

Dovrete provare le vostre capacità contro i migliori atleti di 100 paesi. In queste gare è importante, avere il controllo totale del joystick.

Il pattinaggio dura un minuto, ed è composto da sette movimenti obbligatori: Piroetta Cammello, Piroetta Seduta, Doppio Salto Axel, Triplo Axel, Doppio Lutz, Triplo Lutz, e Piroetta da Cammello a Seduta. Non importa in che ordine avviene l'esecuzione, l'importante è muoversi con sono grazia e nella giusta forma.

Il pattinaggio artistico, è molto simile al Pattinaggio, solo che sarete voi a scegliere i salti e le piroette, inventandovi la coreografia musicale.

Volete essere gli uomini più veloci del mondo?

Se sì, datevi da fare con la gara di velocità sui pattini.I velocisti su ghiaccio possono raggiungere i 50 Km all'ora, quindi più veloci degli scattisti in atletica leggera.

Forza a tutte gambe (o a tutta manetta, se preferite!) per accaparrarsi l'ennesima medaglia.

Lo sci acrobatico metterà a dura prova il coraggio, la grazia e la precisione, rinchiusi dentro di voi.

Andate alla ricerca di una esecuzione atleticamente artistica, mentre giravoltate in aria in una serie di movimenti audacissimi.

Sarete gelati da ogni folata di vento, mentre guarderete dall'alto della torre del trampolino.

Nel salto dal trampolino, il vostro corpo raccolto si proietta in avanti e all'improvviso vi trovate in un'altra dimensione.

Correre sugli sci di fondo con fucile calibro 22 sulle spalle è la specialità del Biathlon. Avete solo poche cartucce da sparare ai bersagli obbligatori, per cui occorre darsi una calmata e avere una mira da falco prima di sparare. L'ultima gara è il Bob.Preparatevi a buttarvi giù per un percorso di ghiaccio solido, mentre vi accucciate in una macchina metallica di alta precisione.

Vi troverete a volare su curve da brivido, per poi piombare su dirittu-re accidentate a velocità superiori ai 130 km orari.

La grafica e il sonoro corrispondono perfettamente alle capacità del CBM64 e risultano gradevoli, la giocabilità rende questa compilation avvincente e appassionante.

Forza, allora, date tutto in ogni gara, senza riserve, se volete diventare dei veri campioni.

Cercate la vittoria, la medaglia d'oro sarà vostra.

GRAFICA: 7
SONORO: 7
GIOCABILITA': 9

HAWKEYE

GAMES

THALAMUS

CBM64/128
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA CBM64
PREZZO LIT. 25.000
IMPORTATORE: LEADER

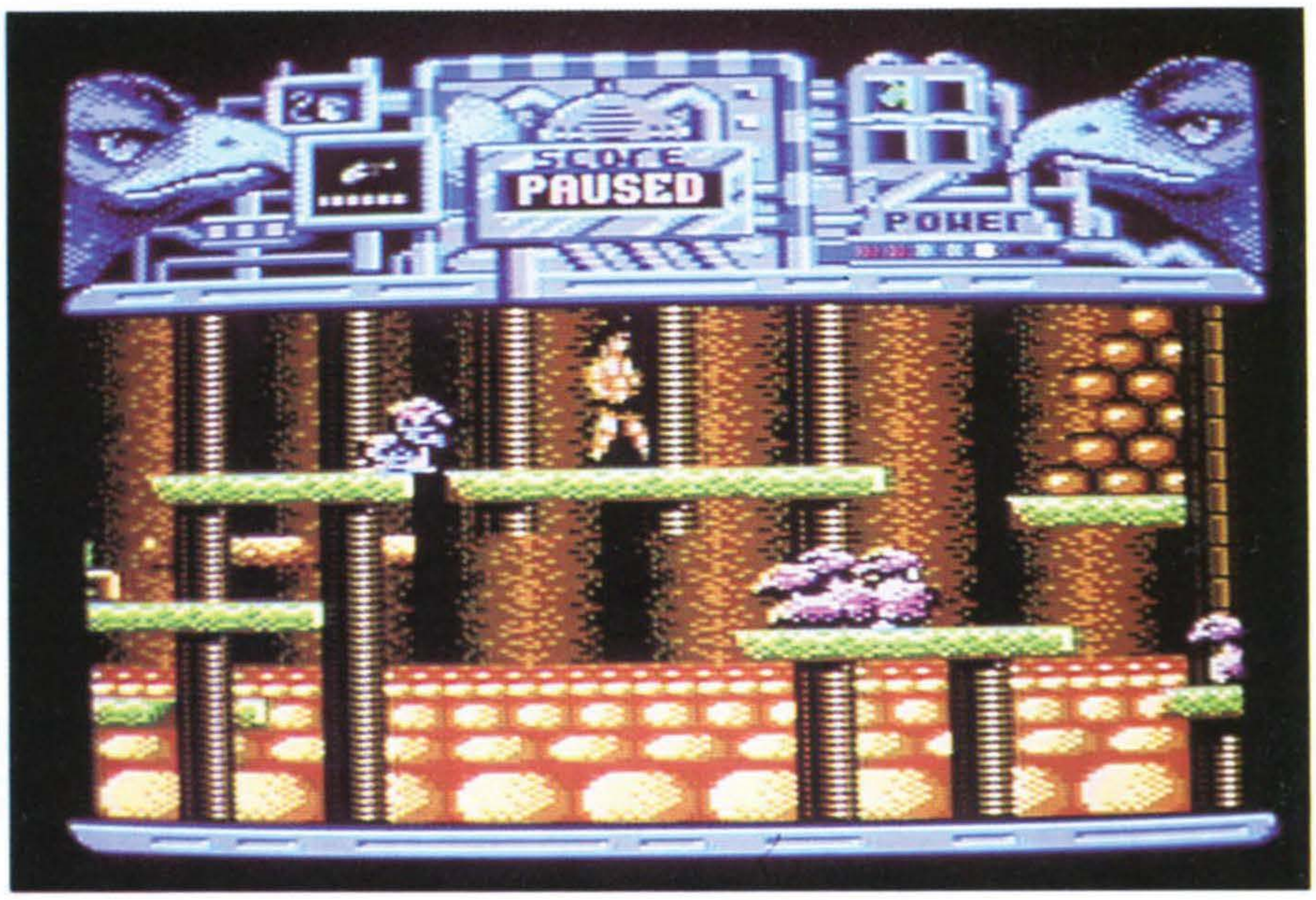


Anche se non molto conosciuta, la Thalamus fino ad ora ha prodotto degli ottimi videogiochi.

Hawkeye, oltre ad essere un bel game, ha una buona giocabilità, ed è come molti giochi, un tipico platform-game. Tutto iniziò su Xamox, un pianeta lontano della Via Lattea, patria di una civilizzazione quasi perfetta. Purtroppo una razza di nomadi, interessati alla pirateria galattica, i Skryksis, trovarono gli Xamosiani troppo perfetti e, al tempo di Naron, le forze di Skrysis invasero Xamox crudelmente, massacrando la sua razza perfetta e costruendo centrali radioattive che contaminarono l'atmosfera del pianeta, rendendo impossibile l'esistenza di qualsiasi forma vivente. Pochi Xamoxiani sopravvissero al massacro e andarono a nascondersi in alcune camere sotterranee, con la promessa di vendicarsi contro gli Skryksis.

Lavorando per generazioni, i sopravvissuti svilupparono una forma di vita sintetica, metà robot e metà umani, e soprattutto, meditando la rivincita, progettarono la distruzione completa del principale settore delle centrali nucleari. Dopo il completamento della FVS (Forma di Vita Sintetica) i sopravvissuti, decisero di cominciare la vendetta, comandando a distanza la FVS, perchè i suoi computer interni non erano considerati abbastanza veloci per poter reagire efficacemente nell'ambiente avverso. La pericolossissima missione é stata affidata al temerario Hawkeye, il quale viene liberato nel selvaggio deserto di New Xamox. Il vostro scopo, impersonando Hawkeye, sarà quello di collezionare alcuni materiali, disseminati nei diversi livelli, che serviranno ad aumentare la potenza della FVS e ad acquistare una vita. Sarete aiutati dagli occhi dei falchi a destra e a sinistra dello schermo, che lampeggeranno indicando-

vi la direzione da seguire. Ovviamente, durante il vostro viaggio attraverso deserti sconfinati, città abbandonate e pianure gelate, incontrerete parecchi ostacoli; fra questi delle incredibili e stravaganti creature. Attenti, vi piomberanno addosso dal cielo, vi assaliranno dal suolo e sbucheranno inaspettatamente da ogni parte. Lo scontro con questi esserini riduce la quantità di energia che possedete, indicata, in alto a destra dello schermo, con una barra orizzontale, l'esaurimento di questa porterà alla perdita di una vita. Avrete, comunque, a disposizione quattro armi a scelta, visibili nella finestra a sinistra dello schermo. Esistono due modi per selezionare le armi, o terminando di volta in volta la scorta di munizioni (l'icona corrispondente diventa rossa), o selezionando le armi richieste con i tasti funzione. La pistola è la prima arma in dotazione ed ha munizioni illimitate, che infliggono piccole ferite ai grossi mostri. Tutte le altre armi sono più potenti, ma hanno le scorte limitate. Diagonalmente a sinistra delle armi, ci saranno tre luci, quando si spengneranno una delle armi sarà priva di munizioni. Troverete altre munizioni disseminate lungo la strada, che saranno reintegrate all'inizio di ogni livello. Hawkeye, graficamente parlando, é ricco di particolari, molto curato nei dettagli e le varie schermate presentano colori vivaci che rispecchiano un'ottimo lavoro; il sonoro è "orecchiabile" ed è tipico dei coin-op. Hawkeye è molto simile ai game tipo Thundercats e Barbarian della Psygnosys, per le numerose difficoltà che si incontrano lungo il cammino. Rimane comunque una novità lo scrolling dello schermo e il gioco che, di consuetidine, non ti permette di poter ritornare sui tuoi passi (fare marcia indietro!), Hawkeye al contrario dovrà obbligatoriamente ritornare sui suoi passi per riprendere, di volta in volta, gli oggetti che compariranno.



GRAFICA 6 +
GIOCABILITA' 7
SONORO 6-

ICE HOCKEY

DATABYTE-MINDSCAPE

CBM64 IBM PC E COMP AMIGA
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO LIT.29.000
IMPORTATORE: LEADER



Il gioco non è una novità, ma l'innovazione che vale la recensione è la versione (scusate la rima!) molto curata per Amiga.

Molte sono state le conversioni effettuate su computer da 8 a 16 bit, e nonostante la diversità sostanziale che esiste fra le diverse consolle, in molti casi, si è riusciti a proporre dei quasi-nuovi giochi. Nuova la grafica e ben curata in tutti i suoi particolari, anche se è notevole la familiarità con gli 8 bit. L'aumento della bellezza grafica solitamente non coincide con la giocabilità, l'animazione sembra essere, nella totalità dei casi, un pò più lenta, ma non è il caso di Ice Hockey della Mindscape. Il game, infatti, oltre ad avere tutte le funzioni proposte per le altre versioni, possiede un'ottima interazione ed il gioco è anche più fluido di quanto non sia-



no le altre conversioni. Il game sostanzialmente ripete fedelmente tutte le caratteristiche che accomuna il gioco dell'hockey.

Pensate che anche i giocatori hanno la spettacolarità di emulare i veri gladiatori su ghiaccio, dalla frenata al progressivo aumento della velocità e alla virata.

Ice Hockey si può dividere e, soprattutto, si può giocare partita per partita in tre diversi modi: é possibile gestire; o solo il centroattacco, o il portiere, o l'allenatore, oppure ancora gestire solo due dei diversi ruoli (allenatore portiere- allenatore centroattacco- portiere giocatore) contemporaneamente.

Ma come qualcuno è solito dire, non finisce qui!!, prima di iniziare il gioco o durante la stagione che ci accingiamo ad effettuare, possiamo acquistare e cedere uno o più dei nostri giocatori, quindi, avremo l'occasione di interpretare il ruolo dei vari Pellegrini, Berlusconi della situazione (ovviamente in versione Hockey!!).

Insomma, gestiamo per intero la squadra.

Anche se detto così sembra tutto abbastanza facile, in realtà la suddivisione dei ruoli, la scelta dei giocatori e infine la giocabilità deve essere attenta e ben determinata. Le squadre che il computer gestisce non sono certo mezze calzette e, al minimo sbaglio, sono pronte ad infilarci in rete il loro dischetto.

E' incredibile il modo con il quale le squadre attuino gli schemi e soprattutto in fase offensiva, i passaggi determinanti, quasi come se possedessero una loro mente che manovra le azioni.

L'arbitro non è venduto, anche se qualche volta il pensiero si inserisce nella vostra mente.

Se sbagliate a prendere il dischetto e colpite la gamba del vostro avversario, una rovinosa caduta dell'avversario, vi farà propinare una più che immeritata penality, costringendovi ad uscire dal campo per un prefissato periodo di tempo.

Il game è stato strutturato per aumentare progressivamente le capacità dei giocatori, stagione dopo stagione, i giocatori otterranno ulteriore potenza che li renderà più forti e con più resistenti fisicamente.

Parliamo di resistenza fisica perchè durante la partita, emulando in tutto i giocatori umani, perdono potenza che solo del salutare riposo riesce a sanare.

Superstar Ice Hockey è stato il primo della fortunatissima serie prodotta dalla Mindscape, che raggruppa ed emula pienamente lo sport al quale è stato dedicato il programma. Dopo l'uscita di Ice Hockey è stata la volta di Gary Lineker's che riprende solo nelle basi la giocabilità, e che ha avuto in Italia un glorioso successo.

Le istruzioni incluse nella confezione si riferisco alle versioni per CBM 64 e PC IBM, ma data la conversione riproposta fedelmente, valgono anche per Amiga.

La grafica è ottima, la scelta dei colori è decisamente efficace e spettacolare, interessante la variegatura appositamente fatta per la versione Amiga. Viene riportata la vista dell'entrata dello stadio con tanto di bagarini e di gente in attesa di entrare.

Il sonoro non è eccellente, anche se l'Amiga è stereo e possiede le caratteristiche che ben già sapete, l'acustica è riportata fedelmente da 8 a 16 bit senza variazioni.

La giocabilità, se ancora non lo avete capito, è ottima sotto ogni punto di vista.

In conclusione, se avete avuto il modo di poterlo vedere su CBM 64 o su IBM e possedete l'Amiga, vale la pena di acquistarlo; è un gioco senza fine!!!

GRAFICA 8
SONORO 6
GIOCABILITA' 9

HOTSHOT

ADDICTIVE

CBM64/128 SPECTRUM AMSTRAD ATARI/ST AMIGA IBM & PC COMP.
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO LIT. 39.000
IMPORTATORE: LEADER

Hotshot è l'ultimo prodotto in fatto di videogame della Addictive.

Il gioco ha come scenario fantascienza sportiva che prende spunto dai celeberrimi Rollerball e simili.

Dapprima bisognerà, usando il cannone Graviton, attrarre delle mortali sfere di plasma e poi spararle contro una miriade di blocchi e respingenti, molto simili ai muri di Arkanoid. Per attirare la sfera bisognerà tenere premuto il tasto fire, il conseguente rilascio del tasto, corrisponderà al tiro. Se non si terrà il tasto del Fire premuto ci si potrà spostare a destra e a sinistra, correre oppure rimbalzare. Nelle prova fatta da noi su Atari ST avevamo una vasta scelta di personaggi per condurre il gioco.

Nella versione per 16 bit, infatti, esistono ben 7 personaggio e in quella da 8 bit solamente cinque.

Esiste l'oppurtunità di giocare: o con un altro avversario umano o con il computer.

Cinque sono i livelli del game.

Nel primo, precisamente a quota 1000, potremo andare al livello premio, susseguentemente per poter passare la fase dovremmo giungere ai 4000 punti.

Nel livello due, disponiamo di un numero di vite limitato, ma non esiste un limite di tempo per terminare la fase.

Ovviamente, bisognerà condurre l gioco per ottenere il massimo del punteggio. Come successo anche nel primo livello potremo ottenere la fase premio a 15.000 punti e passeremo il turno.

Al terzo livello, per far punti bisognerà colpire i birilli e i mattoni. Con 40.000 punti si giungerà al livello premio.

Oltre all'avversario, ritornerà il cronometro a scoccare la fine del gioco.

Nel quarto livello, si dovrà obbligatoriamente distruggere il proprio avversario con dell'energia elettrica (attenzione!, non è necessario costringere il nostro avversario a mettere le dita nella presa di corrente, come non bisognerà nemmeno tirare dei pugni al computer!!). La distruzione totale dell'avversario, comunque avverrà solo nel quinto livello. Il game è un tipico arcade tutto azione, un timer e il punteggio se non raggiunto scandiscono la fine del game. Queste due componenti, danno al gioco quella suspence utile a non far demordere al primo tentativo.

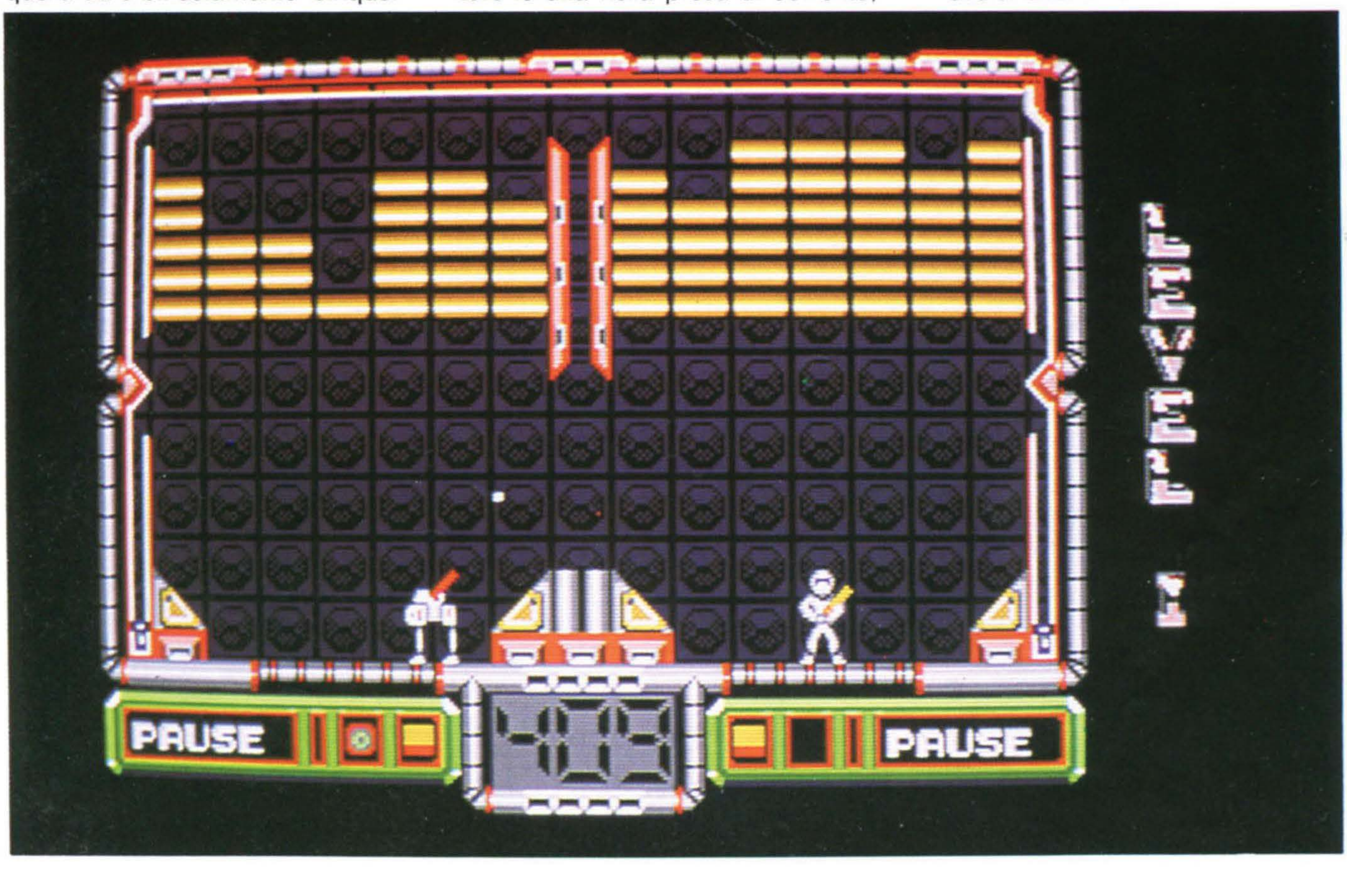
La grafica non è propriamente all'altezza dell'Atari St, anche se, l'animazione dei singoli personaggi è veramente "simpatica", balzi e zomperelli fanno assumere all'omino un aria più divertente.

Il sonoro e inserito perfettamente nel gioco, non esiste una colonna sonora, ma sono riportati integralmente gli effetti della sfera sia nel colpire che nel recuperarla.

La giocabilità merita di avere un epiteto più che soddisfacente, è semplicissimo utilizzare il joystick.

Comunque Hotshot è un bel gioco, molto simpatico e soprattutto difficile (è da acquistare!)

GRAFICA 6 +
SONORO 7
GIOCABILITA' 7



MANIAX

ANCO SOFTWARE

AMIGA-ATARI ST-IBM & PC COMP.-
CBM 647128
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO LIT. 29.000
IMPORTATORE: LEADER (VA)



La Anco non si è mai prodigata nel produrre giochi molto particolari, e in questo Maniax, ha come al solito proposto un game economico sia nel prezzo che nella sua base di programmazione.

Maniax è ambientato nel nostro tempo e ipotizza la venuta di uno strano essere, metà serpente e metà drago, che, producendo una nebbia tutta particolare, cerca di conquistare il mondo occidentale.

Maniax è un potente diamante in grado di riconquistare le città perdute e, conseguentemente, uccidere il tremendo mostro.

Come di consuetudine, Maniax il diamante, è guidato dal nostro fedele e, soprattutto, robusto joystick, al quale è caduto il gravoso compito di liberare la terra.

Bisogna fare molta attenzione, il solo tocco del mostro e dei teschi, coincide con la perdita di una delle nostre vite. Iniziamo con il 75% delle citta già invase dalla nebbiolina. A compimento di ciascon quadro otteniamo 1000 punti supplementari.

Esistono all'interno dello schermo anche determinati oggetti da recuperari, mentre altri sono da evitare. Tra gli oggetti da recuperare abbiamo: i "cuori", differenziati uno dall'altro da variazioni di colori che sono:

Advance (giallo/verde), che consente di recuperare immediatamente la città e di ottenere il massimo del punteggio;

Bombs (giallo/rosso), che possiamo piazzare in qualsiasi parte dello schermo e premendo il fire, farle esplodere;

Bonus (verde), aumenta il punteggio;

Gun (rosso), con il quale possiamo sparare tre colpi;

Life (giallo), ci dona una vita;

Speed (giallo/blu) aumenta la velocità.

Tra gli oggetti da evitare ci sono: i "triangoli" suddivisi a loro volta in:

Malus (giallo/verde), perdiamo dei punti;

R.I.P (giallo/rosso), riposiamo in pace;

Slow (giallo/blu), diminuisce la velocità del diamante.

Il game è nuovo solo nella trama e negli scenari di base che occupano lo schermo. Gli appassionati di computer di vecchia data, riconosceranno questo rifacimento del famosissimo Quix, sorto per quasi tutte le versioni di computer che fino a qualche anno fa furoreggiavano.

Per la cronaca, se la memoria non mi inganna, è stato uno dei primi giochi a colori, usciti per IBM.

La grafica del gioco non incanta in modo particolare, sin dalla schermata di presentazione si nota la poca cura avuta per i particolari. Riferendosi poi, agli scenari raffiguranti le varie città, è notabile ancora più chiaramente la bassa fattura con cui è stato concepito il programma.

Ben fatto, il sonoro, la colonna musicale è gradevole da ascoltare anche se sentita più volte.

La giocabilità è piacevole, soprattutto se si riescono ad ottenere i fatidici "cuori" con i quale poter incrementare le capacità del diamante.

GRAFICA 5
SONORO 6
GIOCABILITA' 6



MENACE

PSYGNOSYS

AMIGA-ATARI ST
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO LIT. 49.000
IMPORTATORE: LEADER CASCIAGO (VA)

Ultimo prodotto in casa Psygnosys, questo Menace ripropone il filo che la casa appena citata è solita condurre, cioè inserire in un ottimo gioco, una grafica spettacolare e multicolore.

Infatti, a prova di ciò, abbiamo esempi magistrali come Barbarian e Obliterator che sono entrati a fare parte di quella elite di programmi da tenere in biblioteca.

Questo Menace è tutto bello!

Se osserviamo attentamente la trama del game, non riscopriamo nulla, il mezzo, posto a nostra disposizione è un'astronave, guidata da monsier le Joystick. La nostra missione è abbastanza semplice: dovremo distruggere il pianeta Draconia.

Draconia è sorto in seguito alla distruzione di altri pianeti ed è regolata da leggi molto particolari.

Gli abitanti di questo pianeta sono anch'essi votati alle tenebre, e fanno parte di sei diversi ambienti, nei quali dovremo cimentarci per finalizzare la nostra missione.

Queste sei zone (fra l'altro molto simili ai vari habitat terrestri, quali gli oceani, sotterranei, foreste, ecc.) sono molto controllate e, a capo dei vari mostriciattoli, abbiamo i "guardiani". Dall'aspetto terrificante e talvolta quasi umano, possono essere distrutti solo colpendoli al punto giusto e frequentemente.

I Draconiani sono di diverse razze e forme, ed è stato divertentissimo vederne i corpi, ad esempio, nel primo livello abbiamo delle amebe micidiali, ranocchi con denti incredibili, ecc., ecc.

Per poter addentrarci nei meandri del pianeta, abbiamo un'unica astronave con la quale è possibile avvicinarci e atterrare sul pianeta.

La missione comincia dalla fuoriscita della nostro mezzo da un'astronave madre (molto simile al mostro visto in Alien!).

Una volta pronti ad entrare in orbita, ci viene proposta, dalla Psygnosys, la facoltà di poter scegliere quale livello o scenario intraprendere. Per difenderci dal nemico abbiamo uno scudo protettivo che consente di proteggerci dai colpi o dal semplice tocco dei vari Dracaniani che troviamo lungo il percorso. La fine viene decretata proprio quando termina l'energia dello scudo.

Oltre allo scudo, come in Salamander e come in altri programmi spaziali, distruggendo in serie i nemici, (tutti quelli di una stessa specie) appaiono speciali bonus, con i quali possiamo; sia incrementare il punteggio, che aumentare la capacità distruttiva dell'astronave.

Se nel primo caso appare semplicemente una specie di card ove troviamo il relativo punteggio, per poter accedere alle ulteriori potenzialità appena descritte, dobbiamo colpire, con i missili a nostra disposizione, la suddetta card, ad ogni colpo centrato notiamo diverse sagome disegnate all'interno, corrispondenti alle relative armi, fra l'altro ben illustrate dalle istruzioni.

Troviamo susseguentemente ai colpi andati a segno, le seguenti armi: inserimento di un cannone o di un laser, aumentare la velocità di



movimento dell'astronave, oppure ancora, aumentare l'energia del vostro scudo prottetivo, ecc.

Si gioca con il joystick e potrà impegnarsi un solo giocatore per volta.

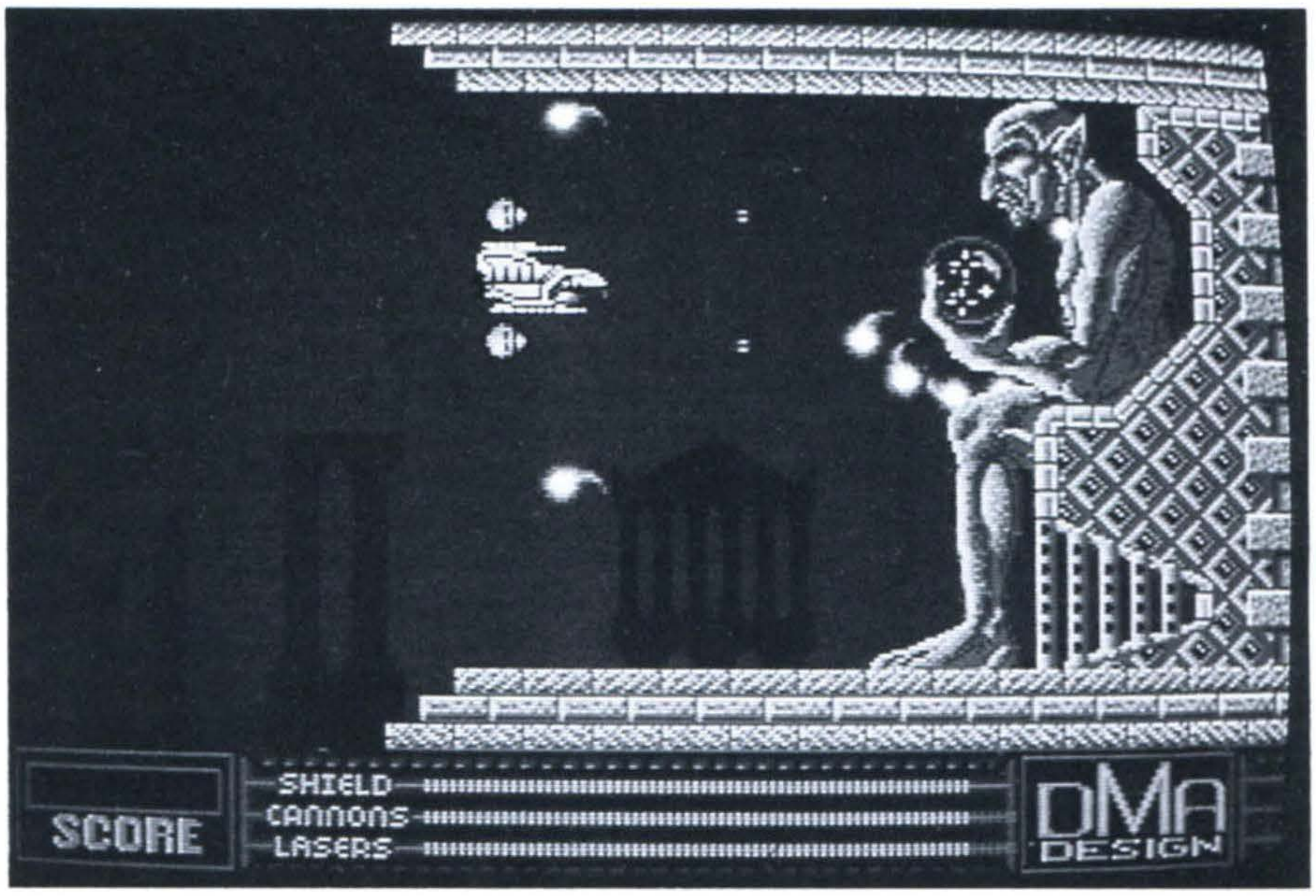
Due differenti livelli di difficoltà sono selezionabili tramite i tasti funzioni (F1/F2).

Della grafica si potrebbe scrivere da qui all'infinito e, risulta dificile, trovare il termine giusto per elecare i suoi aspetti più positivi (e scusatemi se è poco). Non si può certo dire che la Psygnosys, finora, abbia prodotto software al di sotto della media, anzi, si è sempre lasciata alle spalle, un piano di differenza rispetto alle altre case sue concorrenti.

Ogni particolare è stato curato al massimo, sia nella colorazione che nella animazione.

Il sonoro è anoh'esso frutto di una nuova concezione tecnologica, che, su un computer come Amiga, viene maggiormente accentuata.

Anche gli effetti sonori, per chi possiede il monitor stereofonico o la presa della cuffietta, sono fantastici. Molto interessante è l'opzione per poter escludere gli effetti della colonna. La giocabilità e ottima, ed è tramite le apposite card-bonus, migliorabile.



L'unico neo, in una vasta gamma di elementi positivi, è il costo un pò oneroso ma, più che accettabile, dato ciò che la Psygnosys ci offre con Menace.

GRAFICA 9
SONORO 9
GIOCABILITA' 10

IMPOSSIBLE MISSION II

EPYX

EPIX

COMMODORE 64/128 - APPLE II - ATARI ST - IBM PC E COMP. - AMIGA
DISCO/NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO LIT.25.000
IMPORTATORE: LEADER

Dopo la versione per Atari St, è giunta proprio in questi giorni, l'ultima conversione di Impossible Mission II.

Il gioco segue la scia del precedente Impossible Mission: in poche parole, il nostro agente deve inoltrarsi in numerosissime stanze, nelle quali sono celate le informazioni utili alla riuscita del game.

Impossible Mission II è ambientato nell'ennesimo scontro tra spie; e come in ogni storia di spie, il filo conduttore è il salvataggio del mondo dal cattivo di turno, che in questo caso è impersonato da malvagio prof. Elvin Atombender. Elvin, genio dell'informatica e della robotica, è riuscito a costruire un impero immenso, trasportando capitali da un una banca dati all'altra, frodando non poche finanziarie.

Il nostro agente, Bravo 29, entra in azione con il compito di infiltrarsi all'interno dell'organizzazione, controllata tutta da robot agli ordini del perfido Elvin.

Il gioco è suddiviso in quattro parti: nella prima, bisogna trovare, nelle stanze, tre numeri, con i quali si accede all'interno delle torri laterali.

Nella seconda parte del gioco, bisogna localizzare e aprire la cassaforte del prof. Elvin e recuperare la sequenza musicale chiusa all'interno. La sequenza musicale è formata da sei brani musicali e due pezzi duplicati.

Nella terza parte, il nostro compito, consiste nell'unire i brani musicali trovati, cercando di comporre una melodia, il suono prodotto, ci permette d'accedere agli ascensori che conducono alla centrale operativa di Elvin. Nella quarta e ultima fase, dobbiamo manomettere il computer centrale e quindi, non far lanciare il fatidico missile che distruggerà la terra. Un punteggio ci indica a che livello siamo arrivati ma, attenzione all'orologio, perchè questo scandisce l'ora fatidica dell'esplosione.

Durante la ricerca dei numeri, appaiono sullo schermo alcune figure che ci consentono di portare a termine la nostra missione; ad esempio, il robot con una spina elettrica staccata, disabilita le funzioni di tutti i robot presenti nella stanza, opzione che è eseguibile soltanto se saremo collegati ad un terminale (solitamente posto in ogni stanza).

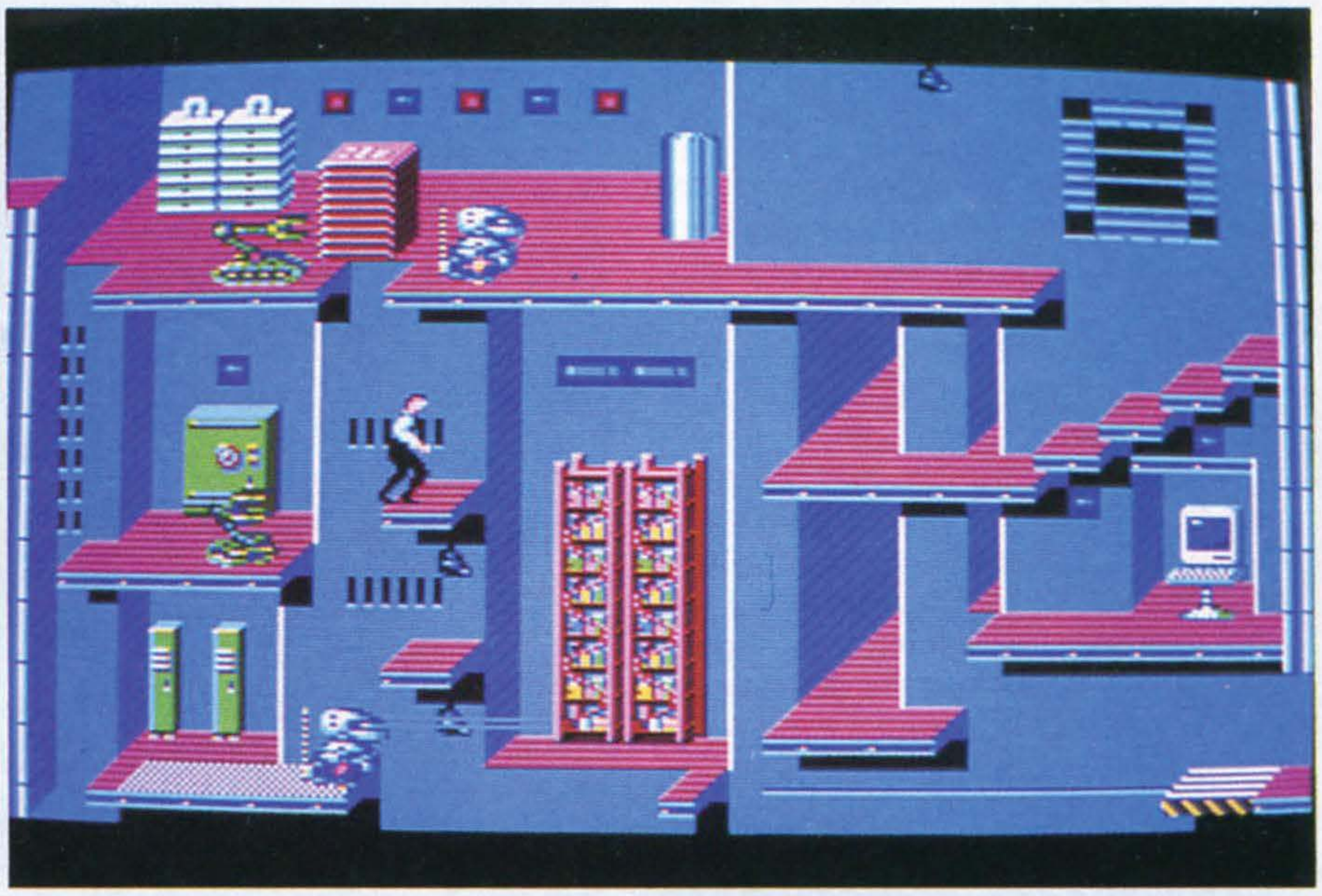
Analizzando il gioco, non esiste nulla di nuovo rispetto alla precedente versione; di base il programma ha di diverso solo ed esclusivamente la trama e la disposizione dei vari percorsi. Comunque Mission 2, non si può identificare nella massa dei giochi finora prodotti per computer: le difficoltà che si incontrano sono notevoli. Di primo impatto, risulta difficile, soprattutto per chi poco conosce il precedente Impossible Mission, riuscire a portare a termine la semplice visione di tutti i pezzi che posti nelle stanze.

Consiglio, che comunque risulterà utile per molti, è di non dimenticare di visionare anche gli oggetti che sembrano inutili, ad esempio una sedia, un lavandino o un cestino, perchè proprio dentro questi, potranno essere nascosti i numeri (ovviamente solo nella prima parte) che faranno aprire la porta degli ascensori.

Il gioco è unico, come unico nel suo genere era il primo Impossible Mission: si riuscirà ad arrivare alla fine, solo dopo parecchio tempo, ciò che la Epix, presuppone si faccia.

La grafica è di ottima fattura, e in questa versione leggermente migliorata.

Proprio in questo numero appare nella rubrica de "Consigli, trucchi e strategie", la foto con la quale, Luigi Cappeletto di Treviso, si dichiara vincitore del tremendo Impossible Mission II, a voi dunque, il compito di sfidare il campione.



GRAFICA 7
SONORO 6
GIOCABILITA' 7

NETHERWORLD

HEWSON

CBM64/128-SPECTRUM-AMSTRAD-ATARI ST-AMIGA
DISCO-CASSETTA
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 29.000
IMPORTATORE: LEADER

Ci risiamo, ne avete combinata un'altra delle vostre! Smanettando a più non posso con i vostri malcapitati computer, ne siete stati risucchiati all'interno, senza apparente via d'uscita.

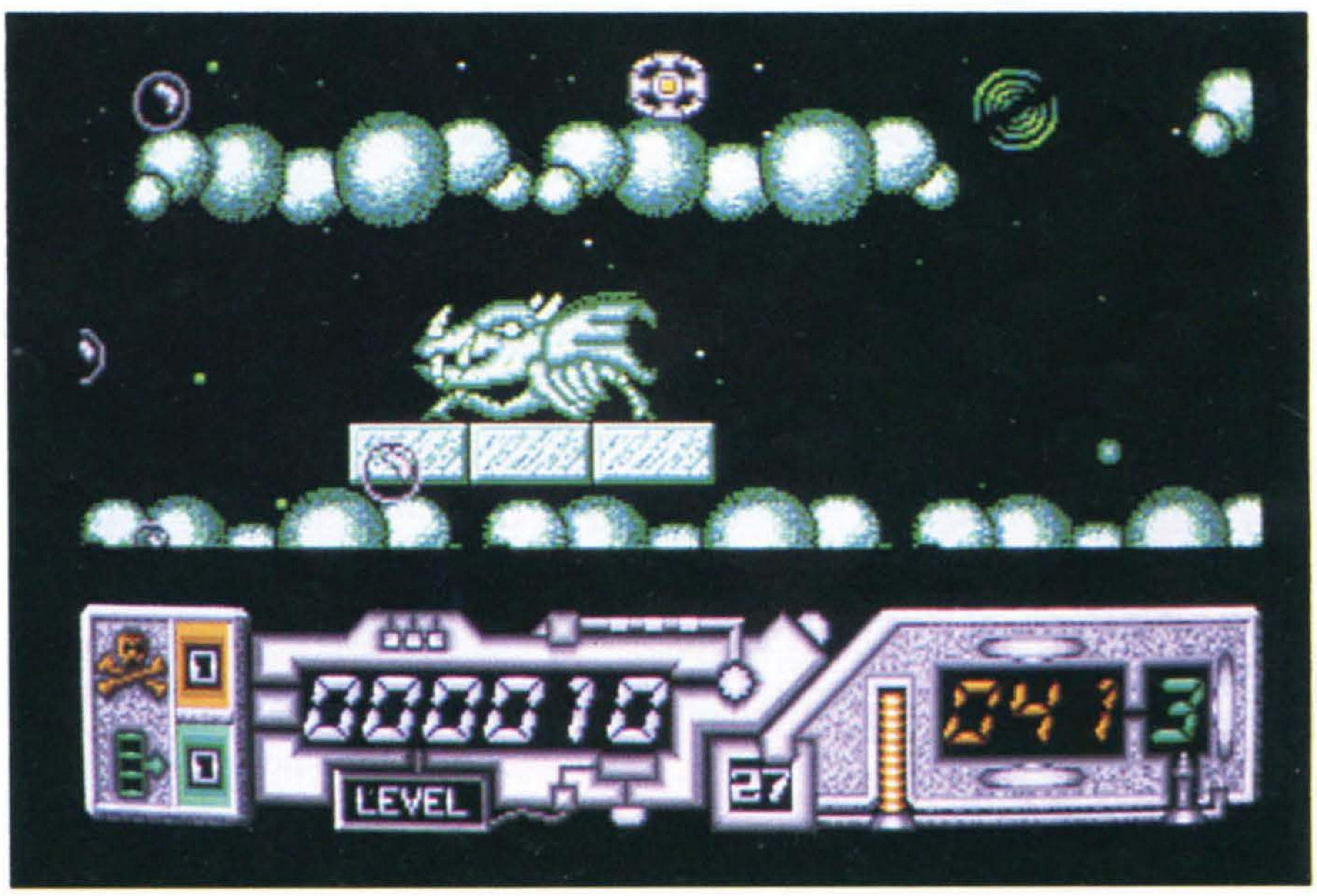
Ciononostante, per tutti coloro che prevedono un'avventura a la "Tron", si devono ricredere, le cose stanno ben diversamente.

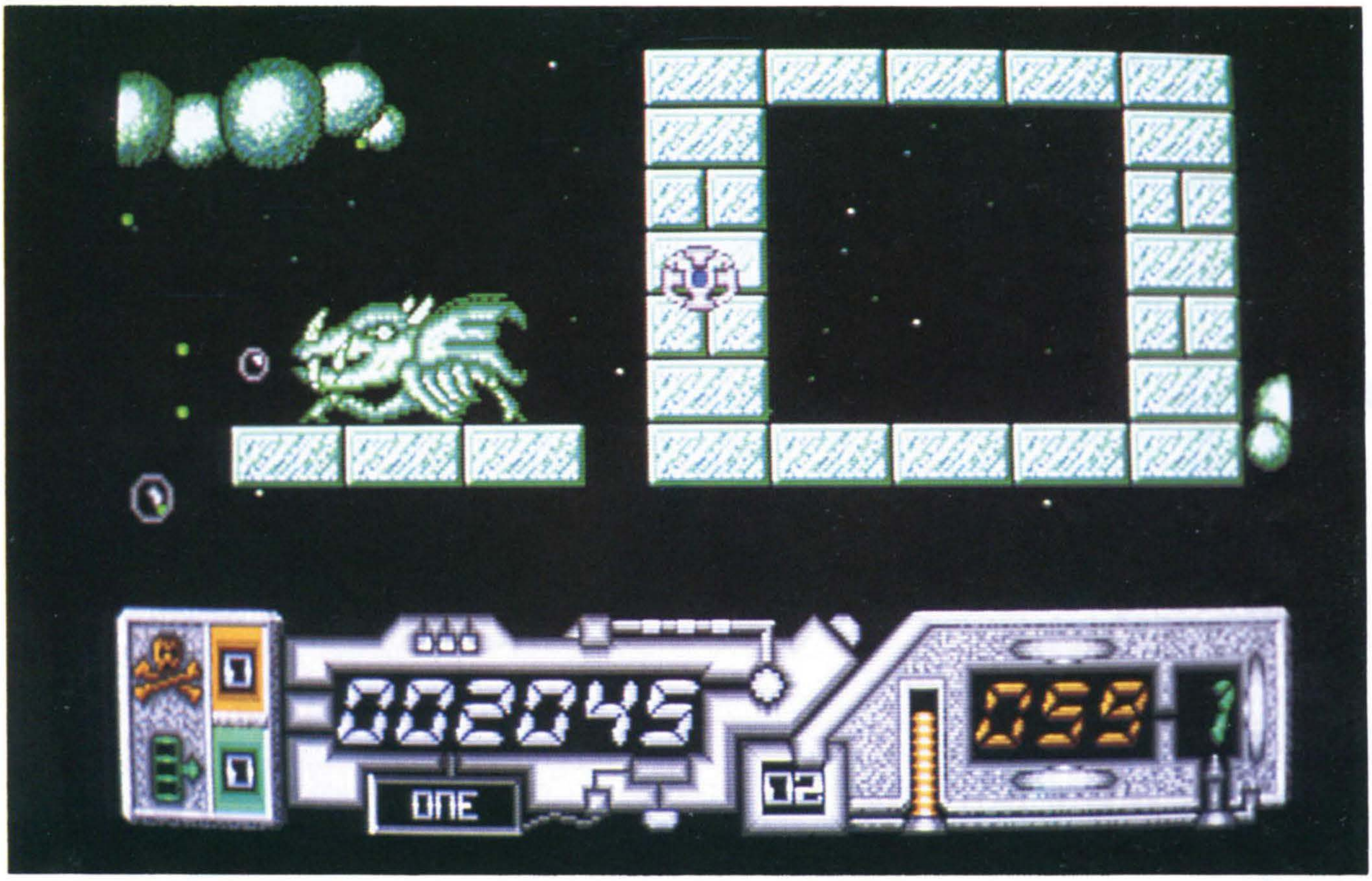
Le povere CPU dei vostri beneamati (e spesso maltrattati) "amici cibernetici", da sempre invase da miriadi di mostri ed ignobili esseri alieni di altre dimensioni, hanno pensato bene di capovolgere la situazione a loro favore.

Con l'accozzaglia di sprite, spiritelli, demonietti ed omini verdi di vario genere, nascosti nelle profondità dei chip, hanno creato lo stranissimo mondo incantato in cui vi trovate! Siete soli, a bordo di un residuato d'astronave, non avete amici che vi indichino la via per ritornare al mondo dei "vivi" e la fauna che vi circonda non è decisamente bendisposta nei vostri confronti!

Può consolarvi sapere che l'artefice di questa terribile rivolta dei computer altri non è che la software house Hewson, nella persona del game designer Jukka Tapanimaki (basta il nome per spaventarsi!!!)?! Bhè, non vogliamo sentire i vostri piagnistei ancora per molto: visto che vi trovate in questo pasticcio vediamo di darvi qualche prezioso consiglio.

Posto il fatto che, sinceramente non so chi "smanetterà" con il joystick al vostro posto (vista la vostra condizione!), dovrete innanzitutto guardarvi dall'attacco di svariati, incavolatissimi esseri come: teschi volanti sputa-acido, demoni killer, dra-





ghetti col brucior di stomaco, alieni a forma di "olivolì" (perdonatemi!), fantasmini e moltissimi altri "simpaticissimi" sprite assassini.

Credete proprio di non farcela eh?! Bhè, per questa volta saremo magnanimi e vi sveleremo il segreto per uscire da questo incubo.

Bisogna collezionare un certo numero di preziosissimi cristalli che permettono di pagare il biglietto d'entrata ad una porta di teletrasporto extradimensionale.

Per trovare questa preziosa valuta, bisogna inserire alcuni pietroni semovibili nelle macchinette "creadiamanti" (altrimenti note come Diamond Squeezer), disseminate attraverso i vari schermi di gioco.

Durante le vostre peregrinazioni, dovrete però stare alla larga dai vortici di gas metifici, ove vengono alla luce tutti i vari mostri che popolano ogni fase dell'avventura.

Parlando degli oggetti di maggior importanza, non si possono dimenticare gli svariati tipi di mine esplosive, mobili, messi bell'apposta qua e là, per bloccarci il cammino. Le cosiddette Scanner si muovono in senso orario, le Bounder viaggiano diritte, rimbalzando di 90 gradi una volta urtato qualsiasi oggetto, le Hover infine, seguono spostamenti verticali. C'è di bello che, ogniqualvolta uno di questi ordigni urta un cosiddetto "muro della metamorfosi", l'esplosione che ne deriva crea ben quattro preziosi diamanti.

Dato che ogni vostra azione è scandita dall'inarrestabile cammino di un conto alla rovescia, sarà utile raccogliere le piccole clessidre (che appaiono con meccaninismo randomizzato) che regalano 30 secondi extra.

Inoltre, urtando con un mattoncino un "blocco rompimuro" ci si può aprire il varco in molte situazioni disperate.

Importantissimi sono anche gli oggetti bonus misteriosi (contrassegnati da un punto interrogativo luminescente), che possono concedervi una vita extra, l'invulnerabilità, l'inversione dei movimenti e, attenzione, anche l'incontrollabilità del vostro già precario mezzo di trasporto. Vi piace giocare d'azzardo? Raccogliete i punti interrogativi e buona fortuna!

Infine, vale la pena spendere una parola al riguardo degli indicatori di gioco che, Jukka Tapanimaki ha voluto cortesemente inserire.

Questi indicano il numero di diamanti collezionati, di demoni killer uccisi e di "blocchi rompimuro", nonchè il punteggio e il livello di gioco, il tempo rimasto, la potenza dei vostri scudi e le vite a vostra disposizione.

Lo scenario di questo mondo incantato, a questo punto, non può che asservire alle regole più classiche di uno shoot'em up che, tuttavia, presenta qualche peculiare originalità.

Se in uno schermo vi troverete a sparare a più non posso, come accadeva in un Delta o in un Salamander, in altri dovrete muovere i vostri incerti massi attraverso intricatissimi labirinti, più simili ad un Boulder Dash spaziale che ad uno spara e fuggi.

L'aspetto grafico del programma raggiunge livelli altamente spettacolari, grazie alle indiscusse potenzialità del caro "essettì", senza tuttavia deludere i possessori della versione per CBM64.

Unica pecca è il commento sonoro, un po' ripetitivo e purtroppo non stereofonico (conoscete tutti questa grave lacuna dei 16 Bit Atari), che accompagna il gioco dall'inizio alla fine.

Al massimo del sadismo, ci siamo persino scordati di dare un nome al vostro incubo di videogiocatori: Netherworld!!!

GRAFICA 7
SONORO 5
GIOCABILITA' 6

OVERLANDER

ELITE

CBM 64/128 SPECTRUM AMSTRAD
ATARI ST AMIGA
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO LIT.29.000
IMPORTATORE: LEADER

Overlander è uno tra i giochi che, l' Elite in questi ultimi mesi ha pubblicizzato maggiormente, e al contrario di ciò che accade il più delle volte, è un bellissimo gioco.

Come di consuetudine nell'ambiente del videogioco, la trama si svolge in un ipotetico futuro (precisamente nel 2025).

Nell'anno in questione, nonostante la pubblicità contro l'uso dei cosidetti prodotti a base di aerosol (per intenderci gli spray!), l'uomo continuava imperterrito nella vendita di queste bombolette causando la disgregazione della coltre di ozono che proteggeva il pianeta dai malefici influssi dei raggi ultravioletti. Lo sviluppo di questa situazione costrinse gli abitanti a costruire delle città sotterranee. Altro quesito che si poneva alla popolazione, era la facoltà di poter comunicare e trasportare il cibo e la merce da una città all'altra. Da qui la costruzione di lunghissime autostrade che collegavano i diversi centri.

Prendendo anche spunto da vari film di fantascienza, gli Overlander, non erano altri che i piloti di questi mezzi adibiti al trasporto.

Come è ovvio, in una civiltà inserita obbligatoriamente sottoterra, dove ci sono vie di comunicazione, esistono anche gli sbandati. Ed è proprio da questi, che gli Overlander dovranno difendersi, perchè in tutti i modi cercheranno di ostacolargli il percorso e soprattutto di rubare il fatidico bottino.

Dai motociclisti agli autisti, dai camionisti alle postazioni con tanto di mitragliatrici, il nostro compito sarà; o di deviare o di distruggere tutti gli ostacoli posti lungo la strada.

A questo proposito, prima di iniziare il viaggio, ci vengono proposti due itinerari che, a percorso terminato, ci faranno guadagnare del denaro utile a rendere ancora più efficiente, potente e indistruttibile il mezzo. Abbiamo a disposizione varie alternative, ad esempio ad inizio gara, su una base di denaro prestabilita, possiamo acquistare armi, un turbo per velocizzare la marcia e tantissimi altri accessori.

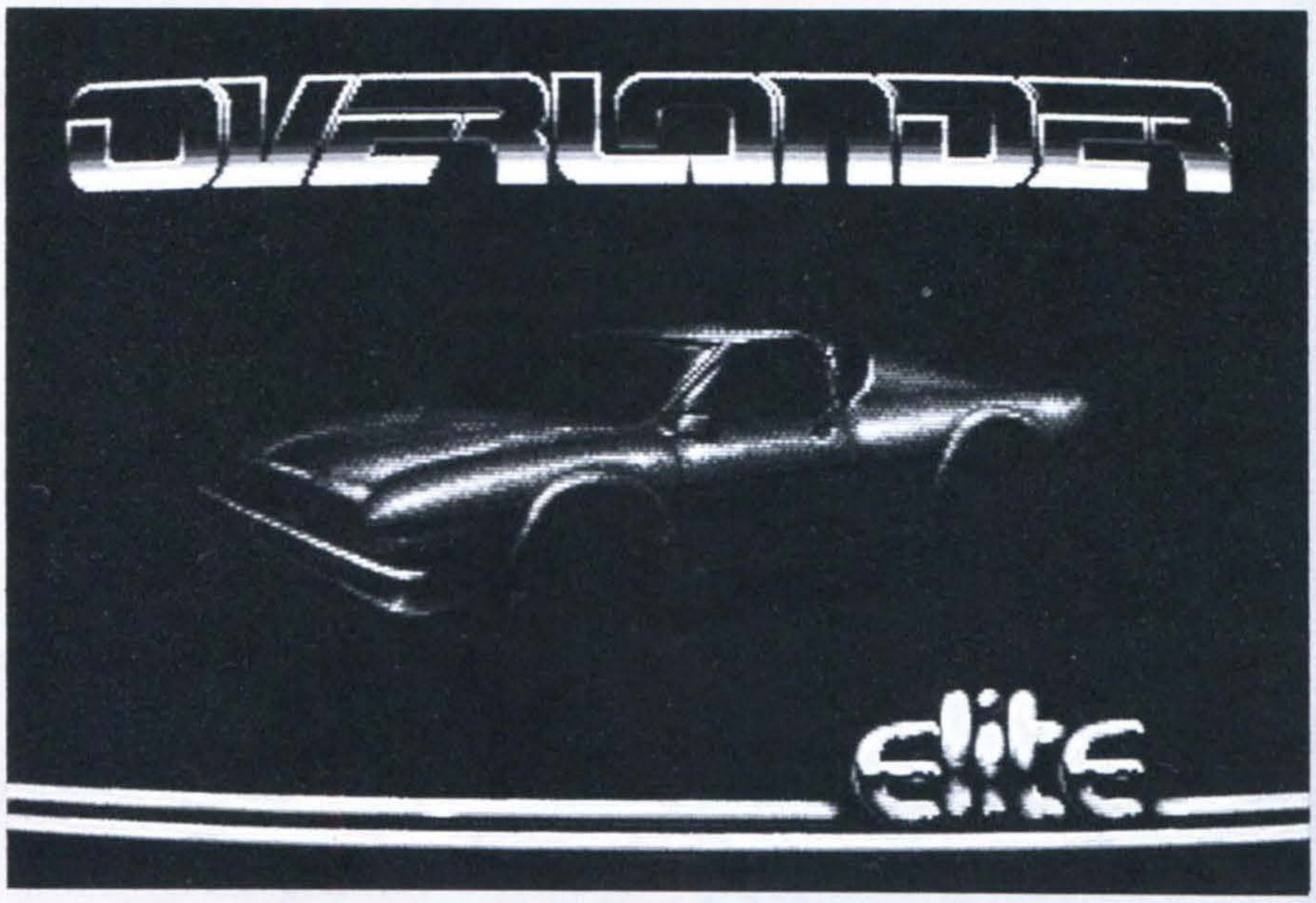
Anche in questo programma si sono sprecate le parole per introdurre quello che è il gioco vero e proprio. Con questo però, voglio essere concorde con gli ideatori di detta trama, in quanto il rischio lo corriamo anche nella realtà, e le possibilità che si risolva così come la trama racconta non sono remote.

Quindi ben vengano, anche se per videogiochi, trame ispirate alla realtà, forse così, anche tra i più piccoli possessori di computer, potrà esserci un maggior rispetto della natura e soprattutto e dell'ambiete in cui viviamo.

Il gioco è bello, tutto azione e non fa distogliere lo sguardo dal monitor o televisore che sia, la minima disattenzione coincide con la perdita dell'automezzo.

Nella versione provata da noi, precisamente per Atari ST, abbiamo notato, come sono stati scelti i colori dei fondali e degli autoveicoli; la cura si nota in ogni più piccolo particolare. Ottima anche l'animazione.





Sono stati ben riprodotti gli effetti sonori, dal rombo del motore alle mitragliatrici e alle motociclette, che superano ad alta velocità il nostro mezzo.

Durante il sorpasso di un altro autoveicolo, se la nostra auto dovesse toccare o scontrarsi con un'altra, non succede nulla; mentre se il tocco avviene, con i motociclisti, o con i camion, si esplode insieme ad essi. Ad Overlander si può giocare con il joystick o con la tastiera, potendo perfino ridefinire i tasti. Nel complesso è un buon programma adatto agli appassionati di automobiline e non.

GRAFICA 7
SONORO 7
GIOCABILITA' 7

PLATOON

OCEAN

DISCO-NASTRO
CBM64/128-SPECTRUM-AMSTRAD-ATARI ST-IBM & PC COMP. AMIGA
PREZZO: LIT 25.000/39.000
VERSIONE PROVATA: IBM/AMIGA
IMPORTATORE: LEADER CASCIAGO (VA).

La Ocean ripropone anche in versione MS/Dos e Amiga, Platoon, il best seller delle vendite del 1988. Platoon arriva nelle nostre mani, con tanto di dettagliate istruzioni in tutte le lingue fuorchè in italiano, in una ricca ed accattivante confezione. Il gioco è suddiviso in tre porzioni, che realizzano ben sei differenti tipi di competizione con altrettanti scenari ed ambientazioni. La prima parte contiene la Giungla ed il Villaggio dove, guidando il vostro plotone di Grunts, nel cuore della foresta tropicale, dovrete aprirvi un varco fino ad un piccolo agglomerato urbano, dove potrete rifornirvi di armi, di munizioni e di cassette per il pronto soccorso. La giungla è irta di pericoli mortali come, mine antiuomo, celate nel sottobosco, cecchini appostati nel più fitto della vegetazione e pattuglie di agguerriti Viet Cong. Durante il cammino dovrete trovare una cassa di esplosivi, lasciata da un precedente plotone, ed impiegarne il contenuto per far saltare un ponte, dopo averlo attraversato, impedendo ad eventuali inseguitori nemici di raggiungervi. Giunti al villaggio, dovrete recuperare una pila e una cartina dei bunker sotterranei dove, da li' a poco, dovrete addentrarvi. Nella seconda fase, la Rete di Tunnel, bisogna guidare fino ad una remota uscita, un solo soldato controllato, ovviamente, con il fido joystick (per la versione Ms/dos, non possedendo il joystick, si potrà utilizzare anche la tastiera). Importantissima, durante le vostre peregrinazioni, è la raccolta di speciali razzi, che si trovano disseminati nei vari anfratti sotterranei. Usciti dalla rete di cunicoli, vi ritroverete nella cosiddetta Tana di Volpe, un bunker tanto sicuro ed ospitale, per passarvi una notte di meritato riposo, quanto infido e facile bersaglio degli AK-47 nemici. Una volta sentiti per la prima volta crepitare i fucili nemici, dovrete utilizzare i razzi precedentemente raccolti, per illuminare il terreno antistante al bunker, localizzare le postazioni dei "musi gialli" e indirizzare, in quella direzione, i colpi dei vostri M-16. Completato la fase di gioco, arriva l'ordine perentorio di abbandonare quel tratto di foresta, per raggiunge-



re una particolare zona franca. Un attacco aereo con bombe al Napalm è imminente e, non trov re entro due minuti la via per la zona che non verrà bombardata, significa procurarsi qualche brutta e mortale bruciatura! In questa fase un indicatore di gioco, a guisa di bussola, vi indicherà il percorso da seguire per mettere in salvo il vostro plotone ma, attenzione, perchè i sentieri da percorrere sono cosparsi di filo spinato, campi minati e pattuglie nemiche. Per qualsiasi altro aiuto, sarà necessario, riguardarvi la mappa che abbiamo pubblicato sullo scorso numero. La grafica, fra l'altro tatto decantata nella versione per CBM64, non è molto bella. Analizzando la versione per Amiga, si nota immediatamente la bassa risoluzione con il quale è stato creato Platoon per 32 bit, e nulla è cambiato rispetto alla versione classica del 64. Quindi stessa grafica, nonostente molti di Noi si sarebbero aspettati un gioco più ricco di particolari. Per Ms/Dos o Ibm, se preferite, scendiamo anche al di sotto della capacità grafica espressa per Amiga o CBM 64, possiede solo la compatibilità solo scheda grafica CGA (mentre altri game nati anche da conversioni, sfruttano la grafica anche di schede più avanzate, quali la EGA!). In definitiva pochissimi colori e bassa risoluzione.

GRAFICA 6/5 (Amiga/Msdos)
SONORO 6/5
GIOCABILITA' 6

RAMPAGE

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

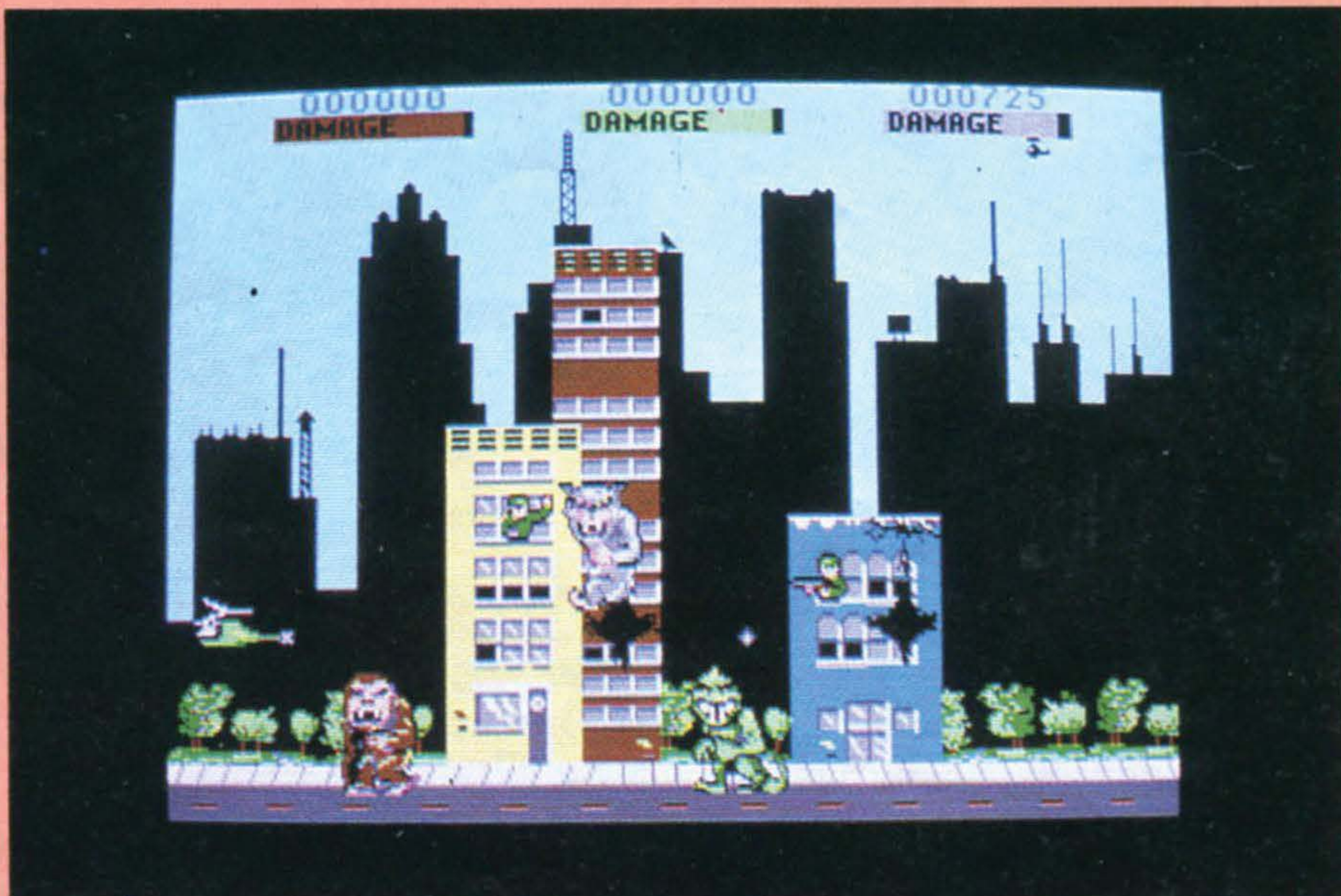
ACTIVISION

CBM64/128-ATARI ST- IBM & PC COMP.
SPECTRUM-AMSTRAD
DISCO/CASSETTA
PREZZO LIT. 39.000
VERSIONE PROVATA: IBM
IMPORTATORE: LEADER CASCIAGO (VA)

Dopo l'uscita per CBM 64, l'Activision, ripropone anche per MS/Dos, questa nuova versione di Rampage, con all'interno, una nuova grafica. Rampage per MS/Dos è stato creato per poter funzionare con tutte le schede grafiche, avendo per ognuna un suo settaggio.

Al contrario di altri giochi, invece di correre al volante di potenti auto da corsa, pilotare caccia spaziali in battaglie siderali o demolire muretti colorati con palline rimbalzanti, in Rampage, si impersonifica un brutto, enorme e cattivissimo gorillone, degno emulo di King Kong, impegnato a distruggere quanti più grattacieli sarà possibile, prima di essere finito dai colpi degli elicotteri e dei carri armati. Tre ragazzini, infatti, si sono appena ingurgitati la loro dose giornaliera di fast food, nella migliore tradizione a stelle e strisce, ignari del fatto che, i loro beneamati hamburgher, contengono delle pericolosissime sostanze elaborate in un centro di ricerche sperimentali. I mostri sono tre e possono giocare contemporaneamente; due giocatori possono usare la tastiera ed il terzo può utilizzare il joystick (nel settaggio dei giocatori, appaiono sullo schermo automaticamente, i tasti corrispondenti ai comandi di direzione di fuoco e di salto, che possono variare a vostro piacimento). Scopo del gioco è quello di distruggere a calcioni e a pugni, quanti più edifici sarà possibile, badando a mantenere in forze il proprio gorilla, mangiando i malcapitati inquilini dei palazzi in questione e, in linea di massima, tutto ciò che si muove sullo schermo! Occhio, però a non ingurgitare televisori, tostapane ed oggetti di questo tipo, pena la perdita di parecchi punti-energia, per facilitare la complicata digestione. I vostri nemici sono: elicotteri, carri armati e pericolosi cecchini, appostati alle finestre dei grattacieli, per somministrarvi una buona dose di proiettili corazzati, capaci di ridurvi K.O. Vi sono cinquanta round di gioco, in ognuno dei quali, dovrete distruggere gli edifici di altrettante città, cercando di accumulare più punti dei vostri "amici" di zampe e pelliccia, ugualmente desiderosi di "riassestare" il piano regolatore edilizio della città!! Le istruzioni sono in inglese. La grafica è ottima e, anche per Ms/dos, sono state previste le schede di maggior diffusione, quali la CGA, la EGA e la TAndy. I movimenti e le animazioni sono ben curate e perfettamente tradotte dalla versione arcade di Rampage a quella per personal computer ma, i programmatori dell'Activision, hanno pensato di inserire anche qualche particolare divertente, in questo già piacevolissimo ed originale videogame. Un gioco che non risente minimamente della trasposizione dalla versione per sale giochi e che riesce a piacere, anche al più scettico e vissuto dei videogamer. Come vuole la tradizione Acti-vision, Rampage è stato e sarà un vero successo!

GRAFICA 7 (VER. EGA)
GIOCABILITA' 6
SONORO - N.V.

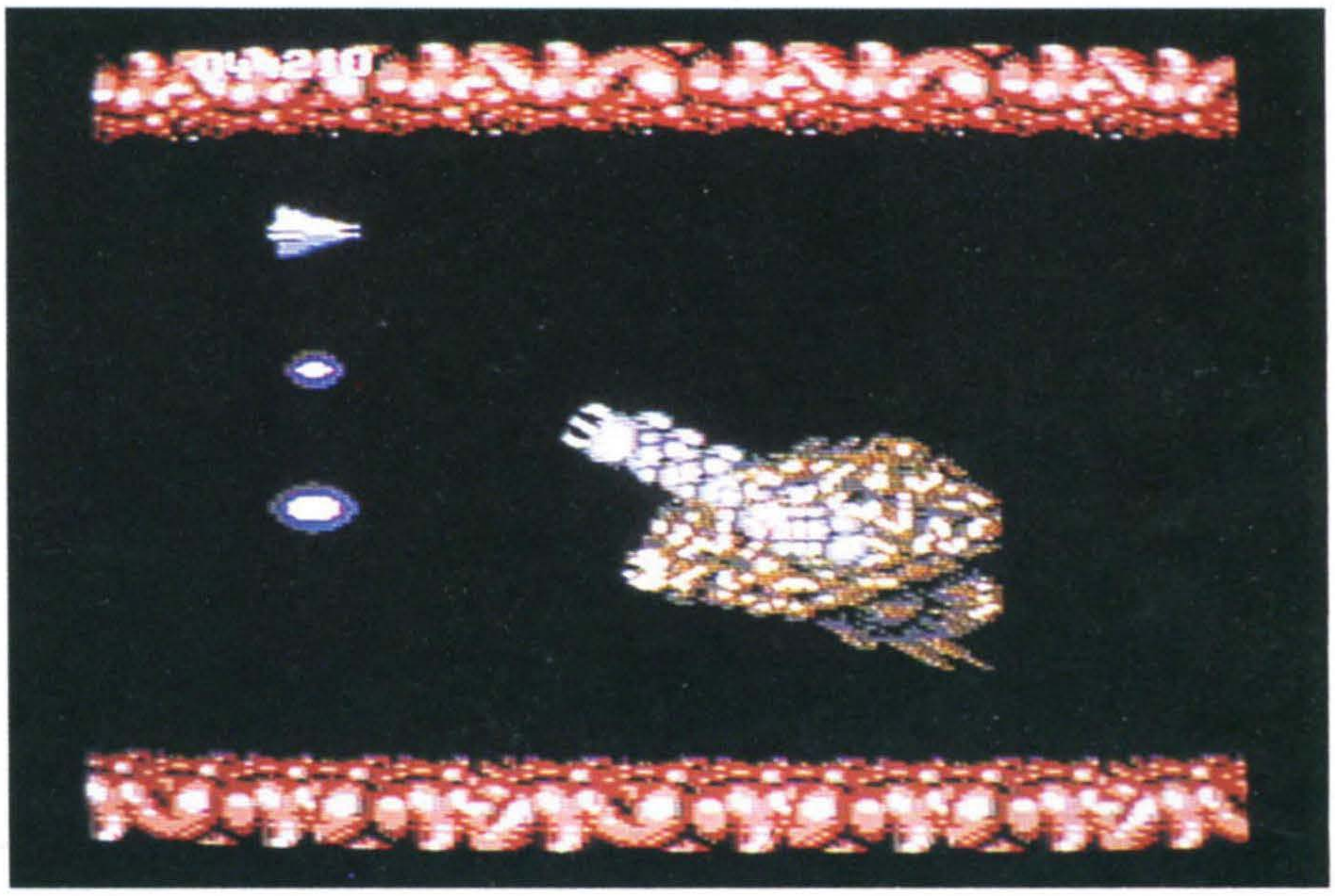


SALAMANDER

Konami

KONAMI - IMAGINE

CBM 64/128 AMSTRAD SPECTRUM
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64
PREZZO LIT. 15.000
IMPORTATORE: LEADER



Dopo innumerevoli pubblicità apparse su le maggiori testate italiane, è uscito Salamander.

La Konami produttrice di questo programma, presenta il gioco in una forma molto appariscente; nella copertina della confezione un enorme serpente (ben lungi dall'essere l'animale dal quale prende il nome) dallo sguardo di sfida, pronto a sconfiggervi al primo errore.

Aldilà della copertina, il gioco è un classico arcade tutto azione.

Nella trama del gioco è ipotizzato che, oltre le soglie dell'infinito, esista una galassia maledetta, comandata dal despotico Salamander. Noi, alla guida di tre astronavi (tre sono le possibilità di gioco) dovremo sconfiggere il maligno, nei tantissimi scenari contorniati da ragni nucleari, alveoli, e una miriade di difficoltà che ci faranno appassionare ancor di più al game.

Ovviamente l'eroe sei tu, e, compirai la tua missione solo quando distruggerai un enorme cervello che controlla il regno di Salamander. E' importante, non lasciarti intimorire dai tanti oggetti, bombe e animaletti che ti vengono lanciati contro.

In Salamander sono contenuti più livelli, e non credere che uccidendo il primo cervello il gioco sia finito, in quanto ben altri sono stati preparati per cimentarsi eroi della situazione.

Il gioco sostanzialmente non dice nulla di nuovo, piace sopratutto ai cultori dei vari Arkanoid o Uridium (tanto per citarne qualcuno!).

Per ottenere una maggiorazione del proprio potere, durante il tragitto e distruggendo i nemici, potrai trovare speciali forme di energia quali, armi laser o scudi protettivi che ti proteggeranno dai nemici facendoti diventare invincibile. Attenzione però!, controlla attentamente tutto ciò che avviene e predi quante più armi o scudi possibili.

Ad esempio, già nel primo livello hai speciali armi, ottenibili solamente uccidendo tutti gli alieni che appaiono allineati, questi, alla loro morte, ti lasciano potènti armi.

Posizionandoti nella parte alta dello schermo e distruggendo tutti i nemici, oltre al tiro multiplo di bombe hai una sorta di arma eco (l'abbiamo chiamata così in quanto la sua uscita circolare ricorda la forma dell'eco) con la quale uccidere molto rapidamente i nemici.

Nella parte bassa, ottieni oltre ai tiri multipli, una sorta di scudo di energia che ti protegge da eventuali collisioni; la fine di questo scudo è legata soprattutto all'uso, cioè più armi ti colpiscono e prima si esurisce l'energia protettiva.

Durante l'acquisizione di nuovi armi, dalla reperibilità appena descritta, si formano, ulteriori "astronavi ombra" che seguono l'astronave madre, sparando anch'esse contro il nemico.

Cerca di non farti colpire, in quanto le armi appena menzionate, soprattutto le più potenti, una volta perse non saranno più recuperabili.

Le "astronavi ombra", se rimarrai ucciso, possono essere recuperate semplicemente passandoci sopra.

Nella versione su disco, abbiamo notato una certa lentezza nel gestire il programma, soprattutto durante la fase di caricamento degli ulteriori livelli. Una volta terminato il livello o il gioco, infatti, il programma ritorna a caricarsi(continua iterazione con il drive).



Il record, nonostante il lungo caricamento dei dati, avviene a fine partita e non è memorizzabile su disco, quindi, non ti dà la possibilità di sfoggiare la tua bravura agli amici, anche susseguentemente.

Salamander, è indubbiamente emozionante e avvincente, non vi lascia un'attimo di tregua, in tutte le sue fasi, cambia lo scenario e nuove difficoltà si presentano a te e alla tua astronave. Ottima la grafica e molto piena di particolari, la giocabilità è ottima, in ogni momento si è padroni dell'astronave e ogni spostamento della manetta del joystick coincide con il movimento del mezzo. Diventa difficoltoso il controllo dell'astronave solo in presenza del mega cervello, che rallenta di molto il movimento degli sprite e la manovrabilità del mezzo. Il sonoro è adeguato al gioco, chiassoso come un arcade, ma allo stesso tempo utile per il conseguimento della missione.

Tutto sommato, è un ottimo gioco, qui in redazione, è piaciuto a parecchi; vi consigliamo di acquistarlo.

GRAFICA 7
SONORO 7
GIOCABILITA' 9

STAR RAY

LOGOTRON

AMIGA ATARI ST CBM64
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO LIT.45.000
IMPORTATORE: LEADER

La Logotron è una nuovissima software house che si affianca alle più illustri Us Gold, Epix, ecc. commercializzando un prodotto tra i più richiesti, il classico coin-op.

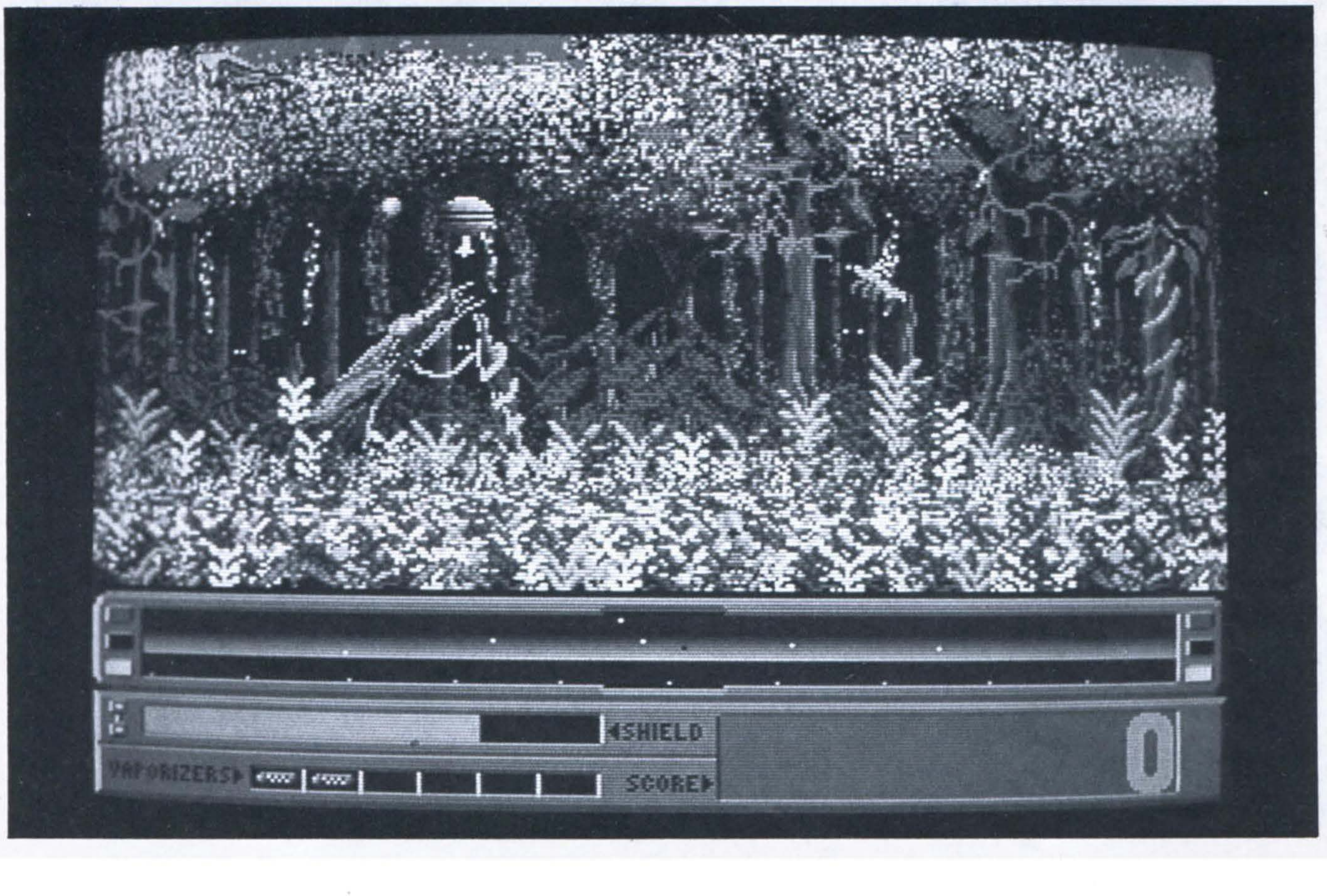
Il soggetto non è tra i più nuovi, la classica astronave, ove il nostro compito è quello di sparare a più non posso contro il nemico che cambia a seconda del livello. La trama si svolge in un'epoca futura, si immagina di un ragazzino che, spettatore di un telefilm, vuole emulare l'eroe della situazione. Si narra di un pilota che difende il proprio pianeta dall'incursore chiamato Citron (proprio come il limone!!!) dell'impero di Taurus. Il ragazzino per emulare il protagonista deve diventare pilota. Il game infatti, non è altri che la serie di prove alle quali dovremo sottoporci per conseguire il brevetto di piloti dello Star Ray. I livelli nei quali ci addentreremo sono quattro, ovviamente diversificati per difficoltà e scenari. Nel Primo livello o se preferite nella prima missione, dovremo andare sul pianeta Gorbaxa.

Qui, bisognerà evitare alle navette d'energia di accumulare il potente Kriptium che acquisirà a contatto di appositi poli ubicati sul pianeta.

Un'infinità di navette e di bombe vi sbarreranno la strada, a voi l'abilità di evitare e distruggere il nemico.

Dopo aver completato la prima missione, dovrete sferrare un'ulteriore attacco al nemico su Sirion.

Il pianeta viene raffigurato come avvolto da un'impenetrabile giungla, nel quale sono nascosti innumerevoli animali pronti a tendervi una trappola e a distruggere il vostro mezzo.



Il nostro compito e di proteggere la foresta o il pianeta, dalle incursioni delle navette d'energia dell'impero di Taurus, sempre ingorde di energia.

Come è consuetudine di questo tipo di arcade, il tema sostanzialmente non cambia, cambia lo scenario e le difficoltà.

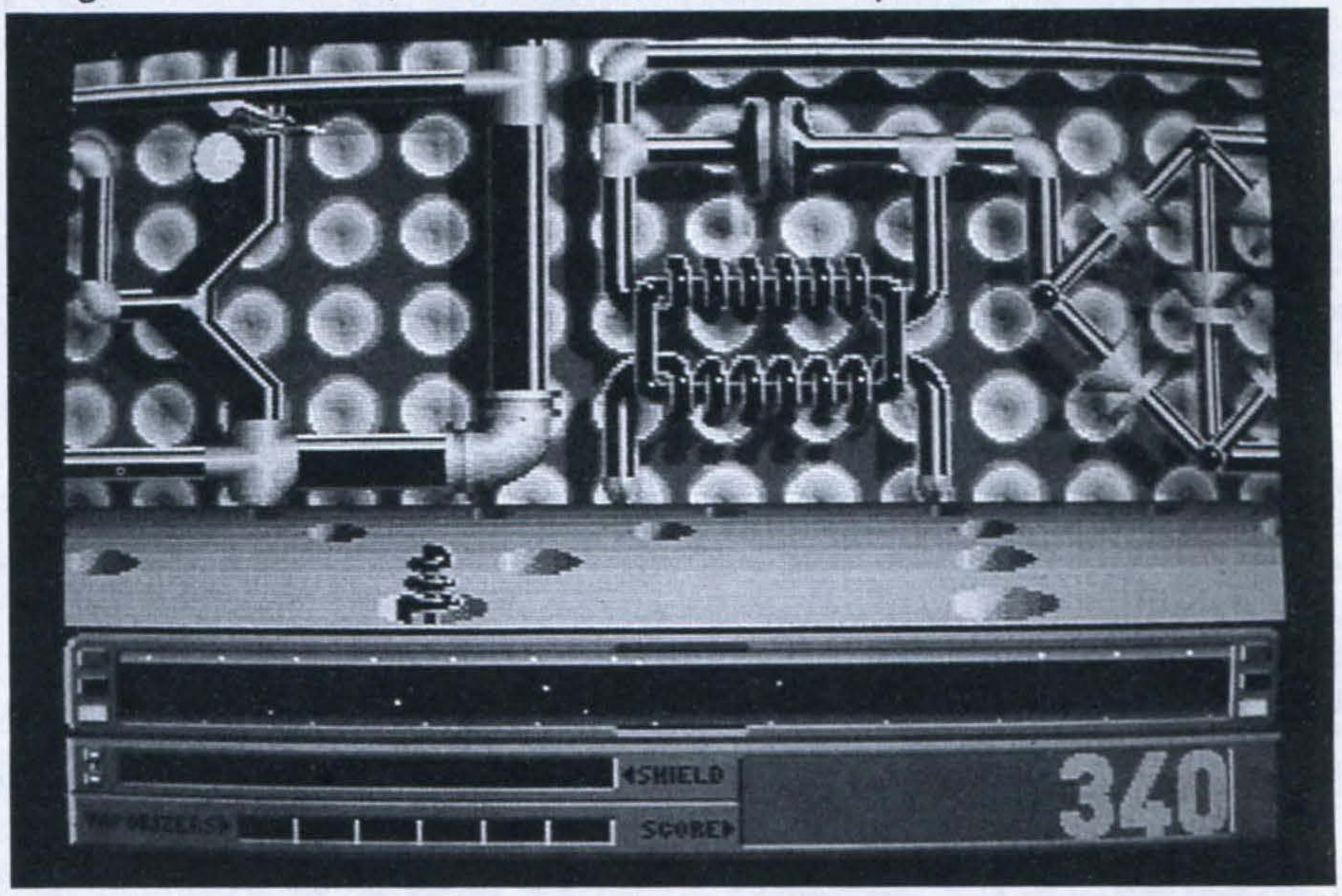
Effettivamente Star Ray non propone nulla di nuovo, così come Uridium, Return of Genesis e tantissimi altri del genere, bisogna avere riflessi pronti e agilità nei movimenti. Il joystick superteso è essenziale.

Sullo schermo, oltre allo scenario, viene riportato lo stato dell'astronave, dall'energia vitale della nave al Vaporizzatore e al radar, sul quale viene raffigurato il campo di battaglia con relative posizione del nemico.

Una volta distrutte le navette, alcune volte, potremo trovare, raffigurate con un tondino e una rispettiva lettera, delle armi, che faranno acquisire o per un periodo di tempo o per sempre determinati poteri.

Con A, avremo una maggior velocità, con V massima velocità, con T si può sparare con più rapidità, con P il vostro raggio laser avrà più potere di penetrazione, con C fuoco continuo per 100 tiri, con I l'opzione di invulnerabilità per 10 secondi, con B aumenta il punteggio.

Le opzioni del giochi sono selezionabili premendo la A destra di Amiga sulla tastiera, abbiamo la



possibilità di avere il passaggio ad un ulteriore livello, di togliere il sonoro, di avere la pausa, ecc. Buona la grafica, ben curata e ricca di particolari, quasi ovvio in un computer come Amiga. Il sonoro, soprattutto nella presentazione del gioco, è ottimo, nel gioco esistono i consueti effetti che accompagnano i game di questo genere.

Buona la giocabilità, se escludiamo il brutto movimento che l'astronave compie nel roteare da destra verso sinistra e viceversa. Star Ray è senza dubbio, superappetitoso per chi ama i videogiochi del genere spara-spara.

GRAFICA 7
SONORO 6
GIOCABILITA' 6

1943

GAMES

CAPCOM

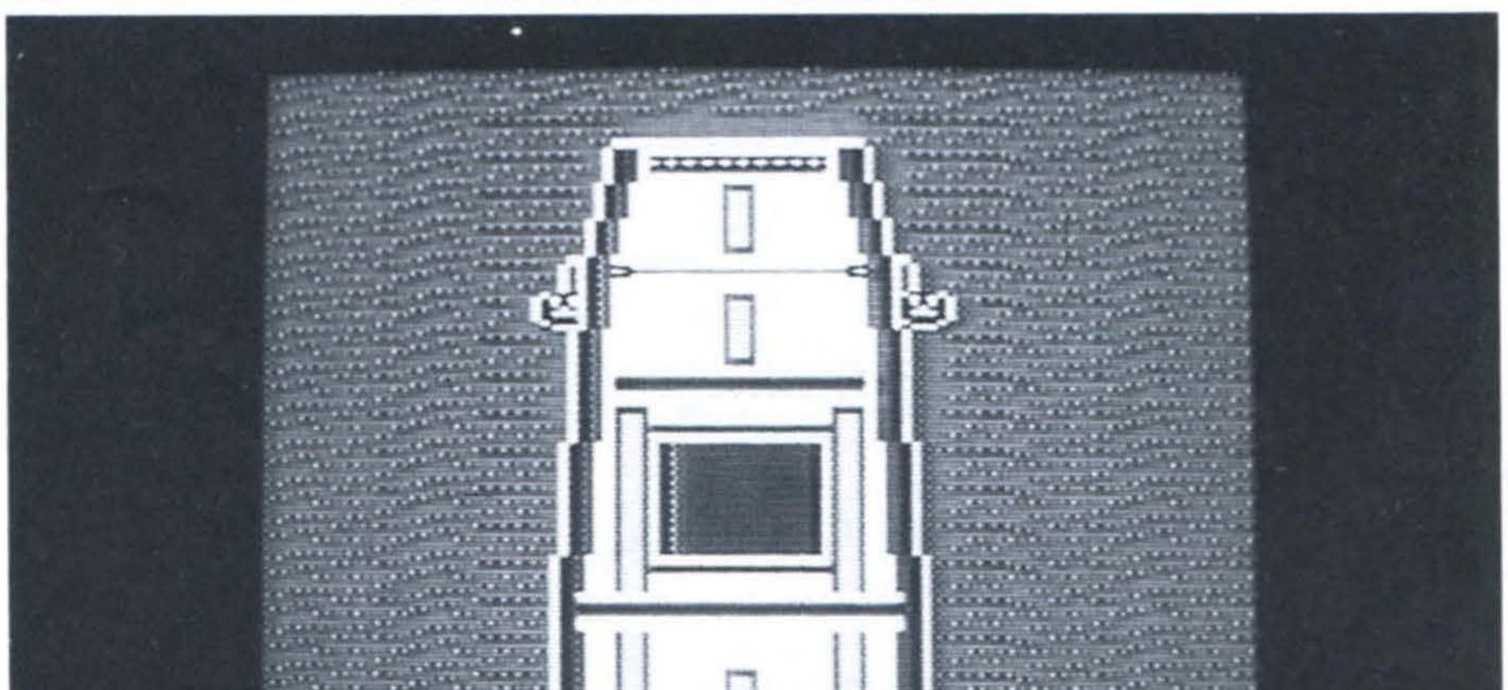
CBM64/128
VERSIONEPROVATA:CBM64
NASTRO
PREZZO:12.000
IMPORTATORE: LEADER (VARESE)

Se volete divertirvi con 1943, é opportuno che sappiate un po' di storia riguardante la battaglia avvenuta a Midway.

Dopo la battuta d'arresto subita nel mar dei Coralli, i Giapponesi cercarono di riprendere l'iniziativa nel nord del Pacifico, occupando di sorpresa e con un imponente schieramento di mezzi,l'atollo di Midway.

Il comando statunitense, scoperti i progetti del nemico, gli mosse contro una forza navale pressoché uguale.

La battaglia risolta dagli aerei, fu vinta dagli Americani e segnò a loro favore un capovolgimento del rapporto di forze navali nel Pacifico. Con 1943 rivivrete quindi, la mitica battaglia avvenuta al culmine della Seconnda Guerra Mondiale nel sud est asiatico.



Alcuni sostennero che questa battaglia cambiò le sorti della guerra, altri che forse con una guida diversa, oggi vivremmo tutti sotto l'ombra del Sol Levante.

Sono tutti pronti per la battaglia, c'è un Black Widow Mustang pronto per partire, aspetta solo il suo pilota.

Sarai tu il Top Gun pronto a tutto pur di sconfiggere l'odiato nemico muso giallo!

Ora che sei ai comandi del tuo aereo, corredato di sei armi segrete, inizia la tua missione per distruggere la corazzata Yamato.

Ricorda di sparare a qualsiasi postazione o mezzo sconosciuto, ti servirà per aprirti la strada nei cieli infestati di insidie. Importantissimo sarà collezionare i simboli POW che ti daranno un'arma segreta aumentando il potenziale di fuoco.

Utilissima è anche la immancabile "Smart Bomb", che le istruzioni tradotte molto pedestremente identificano come "Bomba Intelligente" (ci sono anche le bombe stupide!!!), capace di annientare in un colpo solo tutti i velivoli nemici presenti sullo schermo.

Il nostro aeroplanino, che arriva fresco, fresco dopo gli infuocati duelli aerei di 1942 (per chi ancora non l'avesse capito), si dimostra ancor più maneggevole e adatto a stupefacenti acrobazie, inevitabili per sfuggire all'incessante fuoco nemico.

Purtroppo però se l'aspetto grafico e la gestibilità del programma sono stati incrementati e migliorati, rispetto al "primo tomo" di questa neonata saga Capcom, il soggetto rimane, imperturbabilmente, sempre lo stesso. Lo scrolling verticale, peraltro molto curato, ci porta ad affron-



tare le solite, numerosissime squadriglie di caccia nemici, impegnati nelle consuete evoluzioni e manovre "a schema" che si ripetono all'infinito. Nonostante la difficoltà di gioco aumenti di schermo in schermo, non è difficile, per ogni smanettone che si rispetti, imparare e memorizzare i vari pattern di movimento del nemico e distruggerlo senza pietà senza incassare un sol colpo.

Che volete farci, per molti, tutto ciò significa puro divertimento arcade, per altrettanti, solamente noia mortale.

Inutile sottolineare quindi, che per tutti gli aficionados di Dungeon Master e Hunt For Red October l'acquisto di 1943 non è particolarmente consigliabile. La grafica, lo ripeto, è eccellente, soprattutto per la versione Amiga e Atari ST, ma il gioco non può che rivelarsi un semplicissimo passatempo per qualche minuto di relax davanti al computer. Il costo, accettabilissimo, rende 1943 particolarmente invogliante e non costituisce un ostacolo per chi è abituato a spendere grosse cifre per i migliori videogame originali. Dall'altro canto, questo nuovo prodotto Capcom, realizza l'apoteosi dello "smanettamento" quindi, se riuscite a identificarvi in una delle due suddette categorie di videogamer saprete senz'altro valutare saggiamente i vostri acquisti.

GRAFICA 7
SONORO 5
GIOCABILITA' 6

TAU CETI

GAMES

CRL

CBM 64 IBM PC & COMP.
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: IBM & PC COMP.
PREZZO LIT.N.P.
IMPORTATORE: LEADER CASCIAGO (VA)

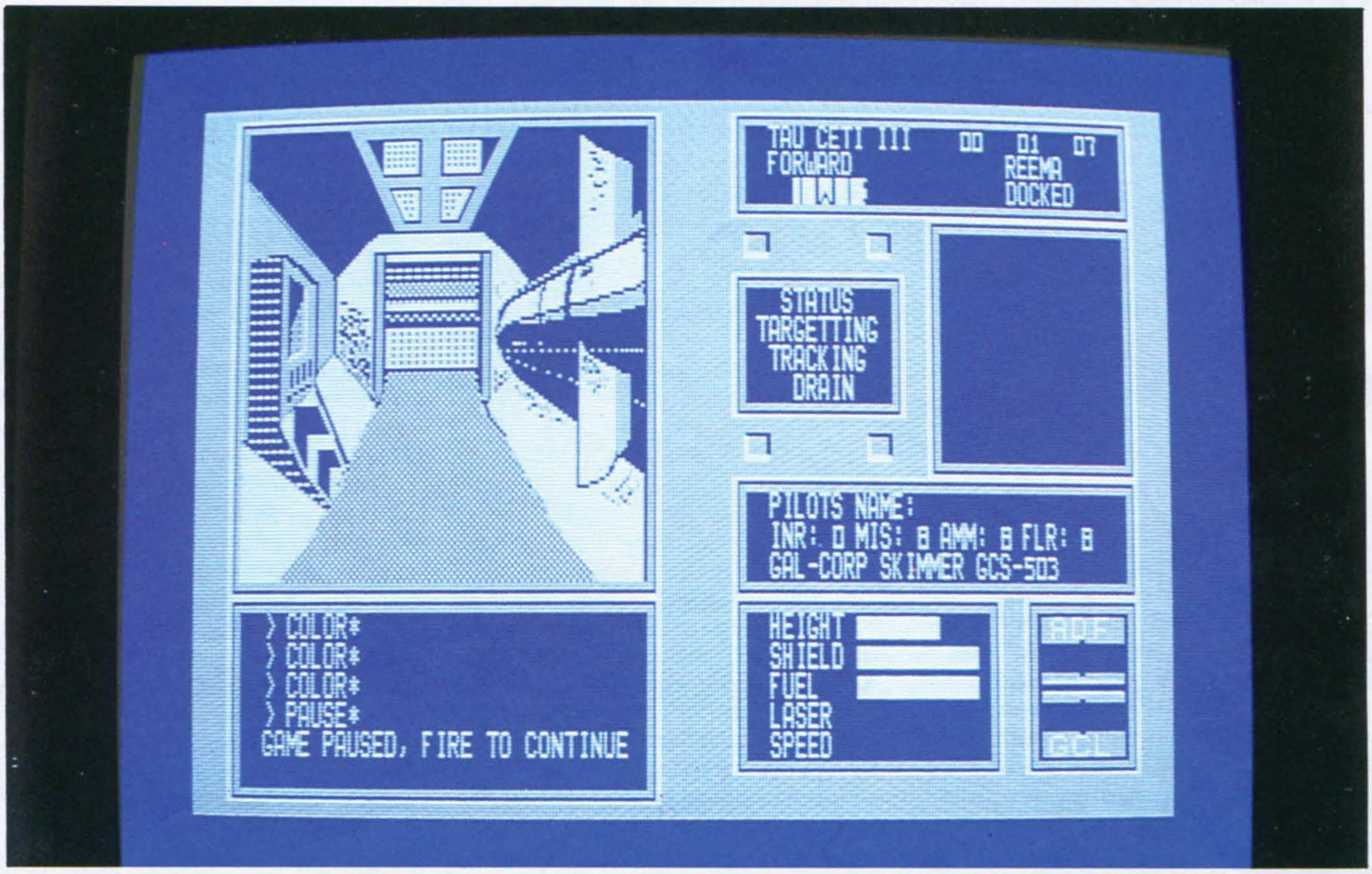
TAU CETI è l'ennesima conversione per personal computer.

La precedente versione per cbm 64 aveva portato la CRL ad ottenere maggior celebrità, nonostante l'avesse già acquisita con Rocky Horror Show e Space Doubt. Come in ogni conversione che si rispetti, la trama del gioco rimane completamente identica, e si struttura nel seguente modo: ci troviamo a dover dipanare una matassa "intergalattica" di notevoli dimensioni, avendo a che fare con una missione di esplorazione, guerriglia e strategia, fronteggiati da un reattore nucleare impazzito, che minaccia di distruggere un intero pianeta.

Su uno dei corpi celesti che si trovano nelle vicinanze di TAU CETI, i primi e numerosissimi coloni umani hanno, nel 2003 (anno più, anno meno) installato una serie di avamposti e di insediamenti atti ad ospitare la crescente popolazione terrestre, per sottrarla all'incombente minaccia del sovraffollamento.

Purtroppo per loro, però, il reattore nucleare destinato a fornire energia e ad eliminare le centrali periferiche, ha iniziato a fare i capricci, impazzendo completamente e trasmettendo questo suo grave malfunzionamento a tutti i sistemi di sicurezza e alle installazioni militari computerizzate presenti sul pianeta.

Queste, interamente governate da automi, hanno costretto i vari pio-



nieri spaziali ad abbandonare il nuovo mondo, distruggendo le loro installazioni e confinandoli nello spazio.

A questo punto vi chiderete: cosa c'entriamo noi? Bhè, si dà il caso che siano richiesti "numerosi" volontari per pilotare uno speciale mezzo interplanetario, capace di atterrare sul pianeta e di resistere alle offensive robotizzate, per permettere al suo equipaggio di girovagare per le varie città abbandonate e collezionare i segmenti di uno speciale congegno che, una volta inserito nel cuore del reattore principale, sarebbe in grado di disattivarlo e di "ricondurlo" sulla retta via.

Siete pronti dunque?

Balziamo sul nostro Skimmer, e controlliamo le strumentazioni di bordo e i vari armamenti a nostra disposizione.

Innanzitutto il nostro velivolo si trova attraccato ad uno dei pochi capisaldi risparmiati dagli androidi, ove potremo rifornirlo di carburante, missili, bengala, energia e di altre apparecchiature, che andranno via via esaurendosi,durante la missione.

I missili trasportabili sono 8, ed altrettanti sono i bengala, utili per illuminare lo scenario di gioco e i congegni antimissile da attivare una volta sotto attacco nemico. Inoltre, bisogna tenere d'occhio le riserve di carburante e la potenza degli schermi deflettori del nostro Skimmer, badando a rifornirli di energia prima di affrontare un combattimento impegnativo.

Solo dopo aver attraccato, si potranno riparare tutte le strumentazioni di bordo, eventualmente danneggiate, quali: il radar a lungo o corto raggio, il sistema di visione all'infrarosso, il meccanismo di tracking, aggancio ed inseguimento dei velivoli nemici.

Per fare tutto ciò, l'unica schermata di gioco di TAU CETI ci viene in contro notevolmente, organizzando su buona parte del visore, tutti gli strumenti e le spie luminose che, con un rapido colpo d'occhio, potremo consultare durante la missione.

L'unico punto di osservazione esterno è costituito da una semplice finestra blindata, posta sulla sinistra dello schermo, dalla quale potremo osservare direttamente la zona in cui ci troviamo e dalla quale potremo riconoscere visivamente la sagoma dei veicoli nemici e delle varie installazioni. Ma non è finita: in fase di ancoraggio, digitando la parola "HELP", il computer di bordo ci farà accedere a una schermata particolare, che si sovrappone alla suddetta finestra, nel quale sono riepilogati tutti i comandi impartibili da tastiera tramite digitazione manuale. Abbiamo, ad esempio, l'opzione MAP che, una volta composta sul terminale video, presenterà una favolosa realizzazione tridimensionale del pianeta in questione, permettendo una perlustrazine simulata, peraltro accuratissima, delle varie regioni. In questo modo, potremo individuare tutte le varie città da visitare e conseguentememnte collezionare i pezzi dello strumento capace di disattivare il reattore e inoltre, sarà possibile richiedere specifiche informazioni riguardanti il tipo di difesa e di fortificazione di ogni cittadina.

E'molto importante sottolineare che, a questo punto, il computer di bordo vi informerà anche sulla locazione delle cosiddette "Jump Pad", vale a dire di speciali complessi che, presenti alla priferia di ogni città, vi permetteranno uno spostamento "interplanetario" immediato, altrimenti impossibile, date le vostre esigue e inadatte scorte di carburante.

Vi consigliamo di segnarvi su un foglietto o,più semplicemente,sul "blocco note" computerizzato, implementato al programma stesso e richiamabile digitando " Note Pad " le posizioni esatte delle suddette installazioni, onde evitare pericolose peregrinazioni sulla superficie del pianeta.

Sempre all' interno di questo menù, che costituisce gran parte dell' originalità di utilizzo e di gestione di

questo gioco, si trovano alcune opzioni che permettono la raccolta, l' esame e l' assemblaggio delle varie tessere di questo mosaico "energetico", ovverosia delle porzioni del sistema di disinnesco del reattore. Vi consigliamo, un pò come per Mission Impossible, di limitarvi a collezionare quanti più segmenti vi sarà possibile, per poi assemblarli in un secondo tempo, quando potrete disporre di sufficienti porzioni di questo complicato puzzle.

OK, ma dove si trovano questi oggetti? Tenetevi forte: essi sono recuperabili soltanto all' interno delle sottoscrizioni energetiche presenti in ogni città del pianeta, che sono costantemente sorvegliate e, spesso, fortemente difese dai vari robot belligeranti! Niente di più difficile vero? Purtroppo per voi, però questa errabonda ricerca non sarà che l' inizio della vostra avventura planetaria, in quanto il difficile sarà assemblare correttamente, inserire, innescare e abbandonare (più velocemente possibile) il congegno disinnescante, dopo esservi fatti strada a colpi di laser e di missili termonucleari verso la centrale energetica principale.

La realizzazione grafica di TAU CETI, prende direttamente spunto dai passati Combat Zone e Stellar 7, ovviando però al noioso schema tridimensionale di linee e punti, dando un vero "corpo" grafico a tutte le installazioni e a tutti gli oggetti presenti sulla superficie del pianeta.

Ne risulta un colpo d'occhio eccellente, che si limita a informare puntualmente il giocatore senza tediarlo o confonderlo con eccessive o eventualmente carenti, realizzazioni grafiche.

Si può dire che in TAU CETI, strategia e azione vadano di pari passo, organizzando rispettivamente il 50% del gioco stesso.

Non si può sparare a raffica, lanciare missili indiscriminatamente, colpire tutti gli oggetti che si trovano a portata di tiro o, più in generale, improvvisare una partita a TAU CETI; questo è un gioco molto impegnativo, intelligente, che richiederà molte partite, un accurato studio strategico e una buona dose di sagacia, astuzia e ingegno, degne di un Mac Arthur del 2003, onde evitare di essere terminati a colpi di cannoniera laser dagli odiati androidi.

Se volete passare ore ed ore di vero divertimento, non potete privarvi di questo programma che, per altro, riassume in sè tutte le caratteristiche dei migliori "Shoot-em up" e dei più amati giochi di strategia, soddisfacendo al tempo stesso gli smanettoni di joystick e i vari aspiranti strateghi, nascosti in voi stessi. In ultima analisi, questo nuovo prodotto della CRL riesce davvero a imporsi in quanto mantiene le promesse di gioco offerte dalla presentazione organizzando un tipo di competizine molto complessa, curata in ogni dettaglio, mai ripetitiva e soprattutto molto coinvolgente.

Nella versione per Ibm, l'unico neo al quale effettivamente possiamo appigliarci, è senza dubbio la grafica, infatti, il game dispone della sola scheda CGA che consente oltre ad un bassa risoluzione, pochissimi colori.

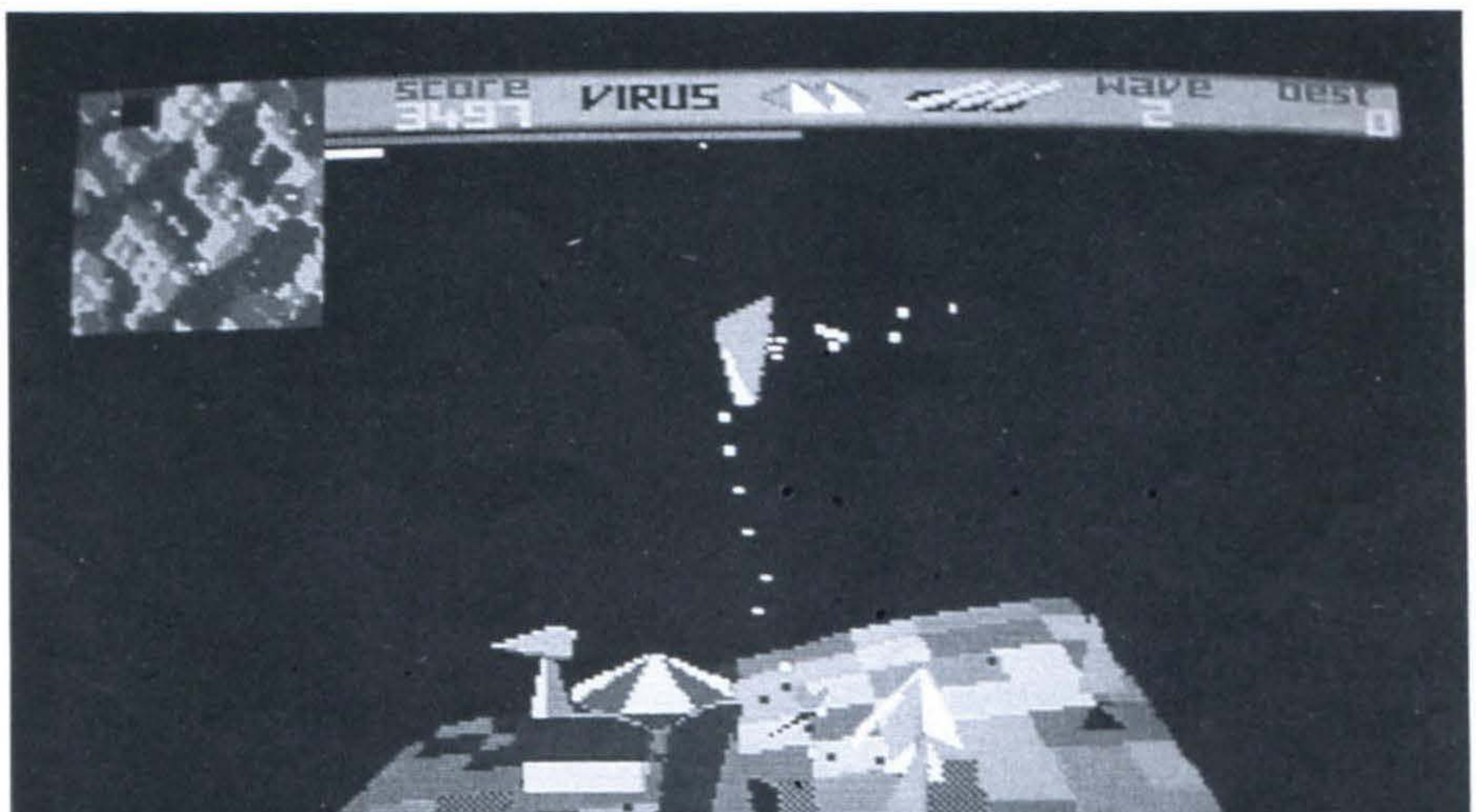
Attenzione! Se avete intenzione di comperare Tau Ceti per Ibm è necessario anche avvertirvi che, una volta caricato il programma, apparirà quasi sicuramente (per chi possiede il monitor a colori), una schermata gialla con scritte bianche, sul quale non sarà possibile decifrare o leggere nulla. Il consiglio che noi vi diamo è,dapprima premere la barra spaziatrice, poi digitare sulla tastiera la parola "Color" seguita da return, che cambieranno la colorazione dello schermo.

GRAFICA 6-
SONORO 6
GIOCABILITA' 7

VIRUS

FIREBIRD

ATARI ST AMIGA CBM 64
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO LIT.39.000
IMPORTATORE: LEADER



Anche se il titolo vorrebbe far presagire il programma come un tipico game del terrore, ebbene no! Si tratta di un arcade tutto azione, ancora una volta alle prese con l'invasione degli extraterresti.

Il protagonista, è un pilota dell'ultima generazione alla guida di un'atstronave tutta particolare, una sorta di propulsione verticale con il quale si destreggia il mezzo.

Il compito come al solito è di difendere il nostro paese dall'incursore alieno.

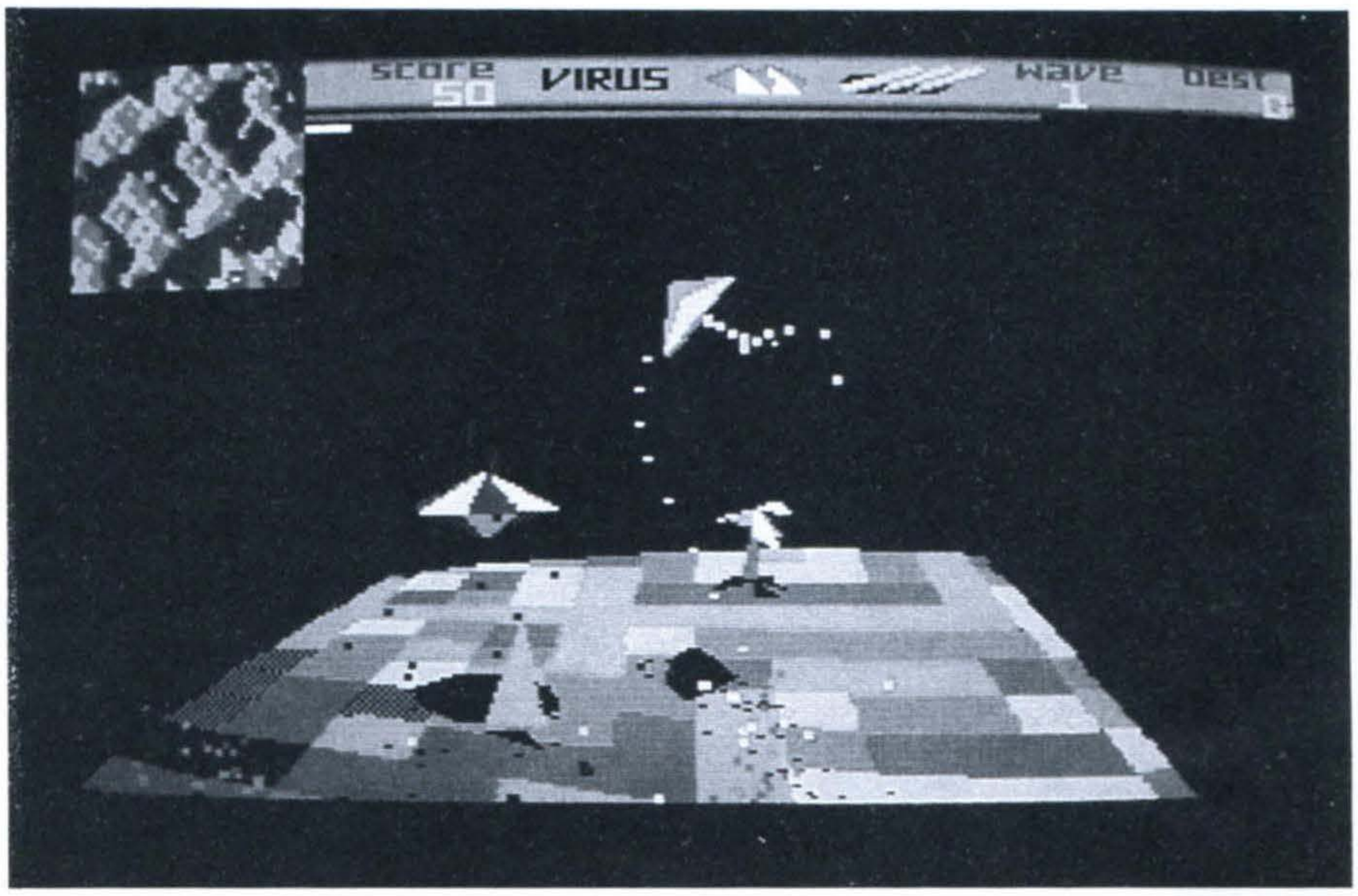
A nostra disposizione abbiamo un radar che ci permette di scandagliare la zona e di visualizzare in alto a sinistra dello schermo degli aviogetti alieni. Nello scanner vengono anche visualizzate le zone ove gli alieni stanno contaminando la terra (zone marroni presenti sullo scher-

mo). Le navi alienesono di due tipi: Rosse, quella da combattimento e Azzurre quelle che infettano la terra, i colori appariranno sul radar.

Abbiamo sempre poste sulla parte alta dello schermo due barre che evidenziano la benzina rimasta (barra marrone) e una specie di altimetro (barra verde).

E' importante anche non sprecare le munizioni, in quanto detrarranno il nostro punteggio sullo schermo, è utilie, in definitiva, sparare il meno possibile e a colpo sicuro. Due sono i diversi modi di poter controllare gli "Hoverplane" o tramite tastiere o con mouse.

Con il tasto sinistro del mouse controlleremo il propulsore, con il tasto destro potremo sparare contrio l'avversario (il tasto di Fire).



Indubbiamente Virus è carino, la Firebird, in quest'ultimo periodo così come in Whirligig, sta proponendo l'alternativa al gioco classico. Sono state introdotte, inoltre, variazioni basilari; dal controllo tramite mouse (molto più sensibile del joystick), all'inserimento di apzioni, che troviamo nelle simulazioni, più che negli arcade.

La grafica è curata nel limite dell'accettabile e consta della caratteristica del 3d, molto sfruttata da parecchi programmatori.

Una nota di merito va al sonoro, tutto viene proposto fedelmente alla realtà.

Ad esempio, l'astronave o aviogetto o Hoverplane (insomma come diavolo preferite chiamarlo!), durante il passaggio rasoterra, o soprattutto radendo la superficie dell'acqua, produce fedelmente il rumore del getto del propulsore.

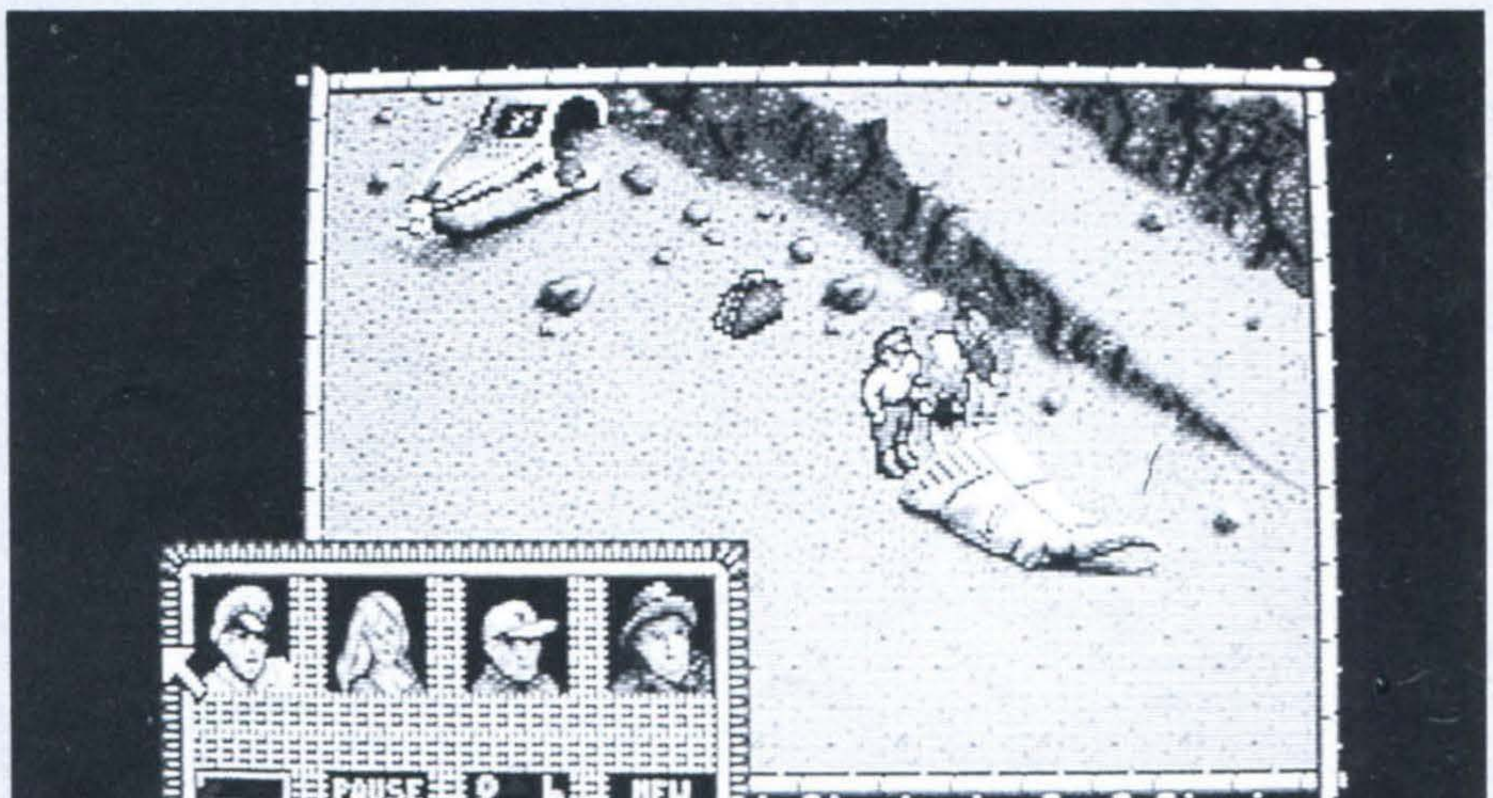
La giocabilità viene un pò ridimensionata dall'uso del mouse, che proprio per la sua sensibilità, penalizza il game.

GRAFICA 6
SONORO 8
GIOCABILITA' 6

WHERE TIME STOOD STILL

OCEAN

ATARI ST
DISCO
PREZZO LIT. 39.000
IMPORTATORE: LEADER



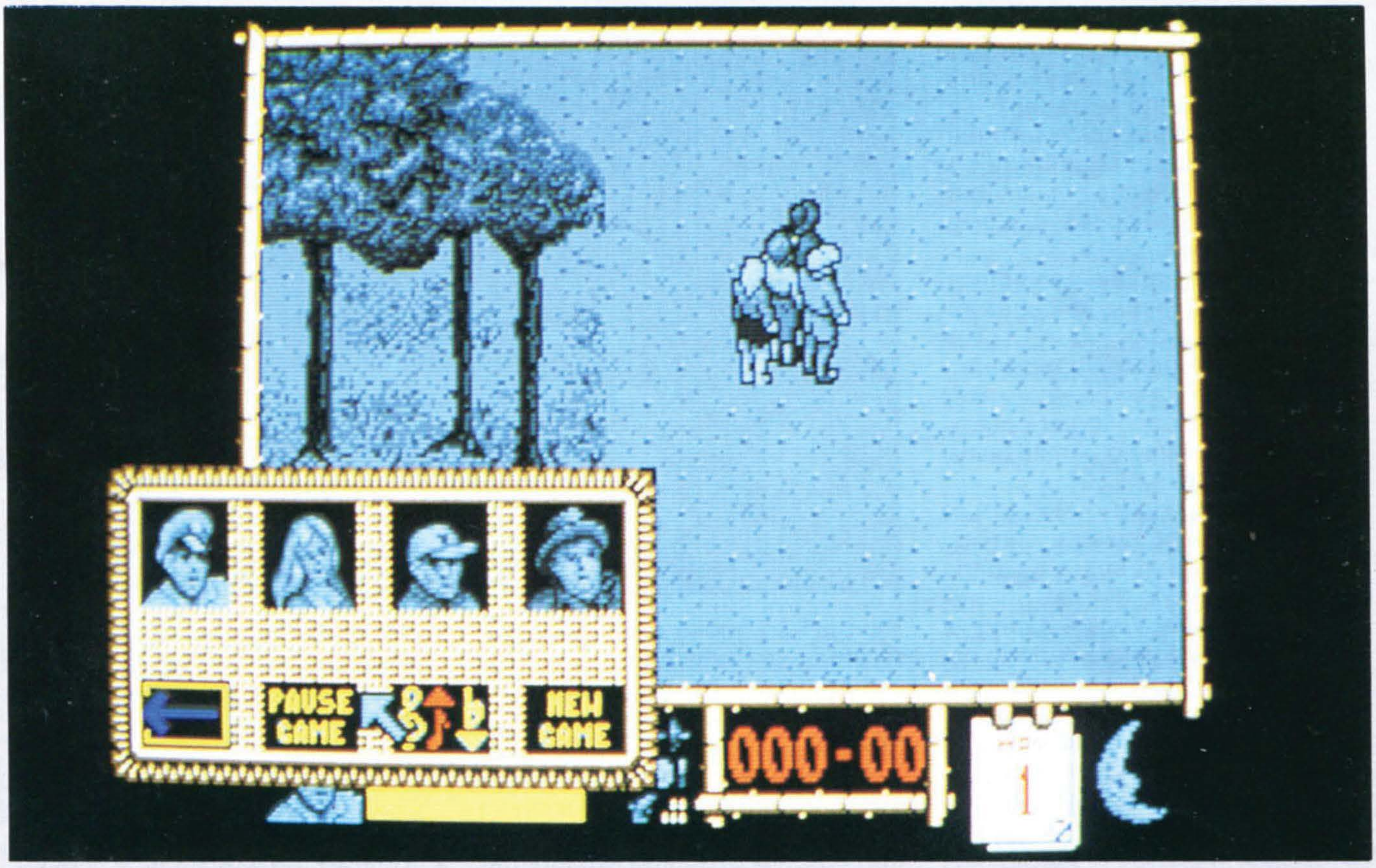
Where Time Stood Still è l'ultimo programma prodotto in casa Ocean direttamente per Atari ST.

Il game è sicuramente unico e nasce da un' idea al quanto originale. Il protagonista della storia è uno sventurato pilota di aerei che per cause poco chiare, è costretto ad effettuare un atterraggio di fortuna. Ed è proprio alla ricerca di un posto dove atterrare, che inizia la nostra avventura.

Tra una montagna e l'altra, avvistiamo una piccola zona piana, nonostante la bravura del pilota, l'aereo atterrando si distrugge, catapultandoci fuori dall'abitacolo.

Gli unici sopravissuti sono: Jarret (il pilota), Clive (un uomo grosso e ricco), Gloria (esile figlia del pilota) e Dirk (promesso sposo di Gloria).

Jarret (protagonista insieme a noi della storia), dando una rapida occhiata alle mappe, si accorge di essere precipitato su di un altipiano

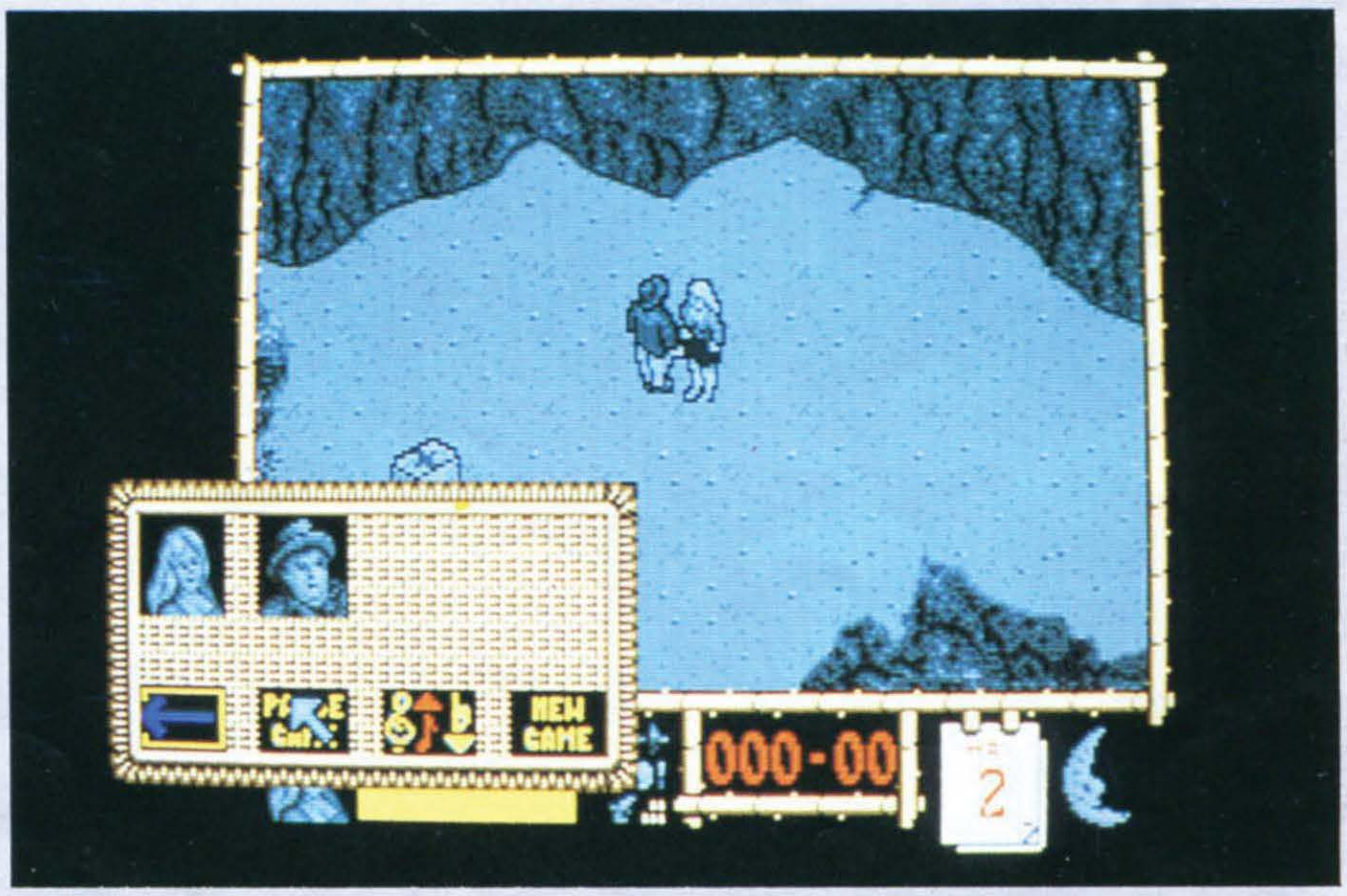


della catena dell'Himalaya. Questo, molto probabilmente, mai percorso da piede umano, si diversifica su pendii e stradine strette. Lungo la strada,troveremo: strane foreste, ove si celano mostri della preistoria e popolazioni cannibali pronte ad uccidere.

Ovviamente il nostro compito è di ritrovare la strada del ritorno e di conseguenza riportare sani e salvi i superstiti. Il gioco si può condurre con il joystick, oppure con il mouse. Il joystick raggruppa quelle che sono le funzioni di direzione (nord, nord ovest, ecc.), mantenendo premuto il tasto di fire, aumenteremo la velocità di spostamento del nostro omino. Con la barra spazio, ci addentreremo negli ulteriori menu, utilizzati prevalentemente per prelevare o adoperare gli oggetti che, di volta in volta, troveremo lungo il cammino.

Sulla parte inferiore dello schermo, vengono visualizzate più funzioni; spostandosi verso destra, il punteggio, il calendario e l'effige che raffigura il sole per il giorno e la luna per la notte.

Vi consigliamo di leggervi attentamente i profili dei personaggi, in quanto la conoscenza del loro carattere e delle loro potenzialità potranno aiutarvi a terminare la missione; ad esempio, Dirk, il fidanzato di Gloria, è a conoscenza di parecchi dialetti, che risulteranno utili per i contatti con la popolazione locale. Where Time Stood Still, non è prettamente un gioco, ma potrebbe essere una sorta di avventura con joystick, dove le difficoltà imposte dal programma devono essere obbligatoriamente ragionate.



Cercate di raccogliere tutto ciò che è a portata di mano, potrà esservi utile durante la ricerca della via d'uscita.

Il gioco possiede un'ottima grafica ben curata nei particolari, anche se la colorazione in bianco e nero, penalizza la spettacolarità dell'ambiente in cui ci è stata imperniata la vicenda.

La colonna sonora, che ci accompagna per tutto il gioco, dopo poco, stanca, fortunatamente esiste la possibilità di escluderla. Ottima la giocabilità, anche se la tastiera deve sempre essere a portata di mano, in quanto l'uso di questa è importante per addentrarsi negli ulteriori menu.

Non esistono le istruzioni in italiano, solo in francese, inglese e tedesco.

GRAFICA 6
SONORO 5
GIOCABILITA' 6

STARGLIDER 2

RAINBIRD

ATARI-AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO LIT.49.000
IMPORTATORE:LEADER

Dopo STARGLIDER, ottimo gioco spaziale dalla grafica vettoriale tridimensionale, ecco che giunge dall'Inghilterra STARGLIDER 2 THE EGRONS STRIKE BACK!. La nuova versione è graficamente molto simile alla prima, anche se qualche miglioramento c'è e lo si nota subito. Differente è il terreno degli scontri: non più un solo pianeta ma un intero sistema solare con i suoi pianeti e le loro lune. Sono ormai passati due anni dall'infruttuoso tentativo di Egron di conquistare Novenia. I gloriosi aerei che hanno contribuito alla sconfitta del nemico, sono ora in mostra in un museo. Le aziende belliche del pianeta, hanno nel frattempo costruito un nuovissimo prototipo di nave spaziale: un enorme e potente incrociatore da battaglia che verrà posto ai vostri ordini in caso di necessità. Un giorno, giunge un messaggero che porta pessime notizie: Egrons sta tramando per ritentare l'invasione di Novenia; sta costruendo un altro potentissimo esercito e assemblando un enorme proiettore laser con il quale vuole distruggere il pianeta. E' imperativo fermare il nemico!!

La nuova nave che vi viene fornita, è della classe Icarus, è mossa da motori al plasma, viene prodotta dalle industrie Draggon in cooperazione con gli scienziati del pianeta Cosworth, incorpora un eccezionale reattore alimentato da carburante neutronico.

L'armamento è a dir poco strabigliante !!!!

Avete a disposizione:

- gas laser plasma: doppio raggio laser ad alta densità

- fire and flee missiles: missili intelligenti con ricerca automatica del bersaglio. Una volta lanciato il missile fa una selezione dei bersagli e si dirige su quello scelto seguendo una rotta ottimale

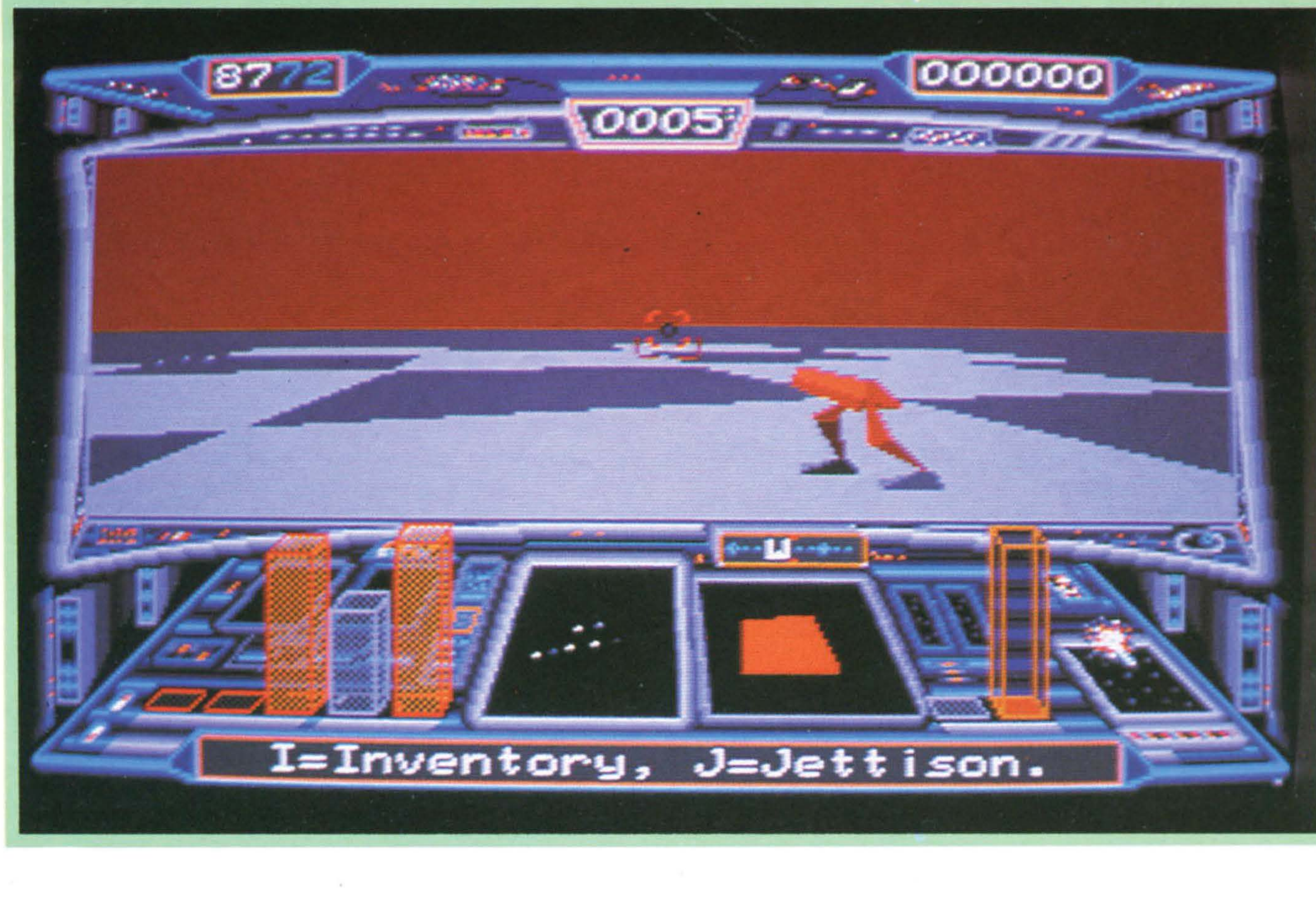
- bouncing bombs: le Bombe montate su Icarus sono costruite con un esplosivo speciale, se ben utilizzate queste bombe possono essere fatali alle forze nemiche.

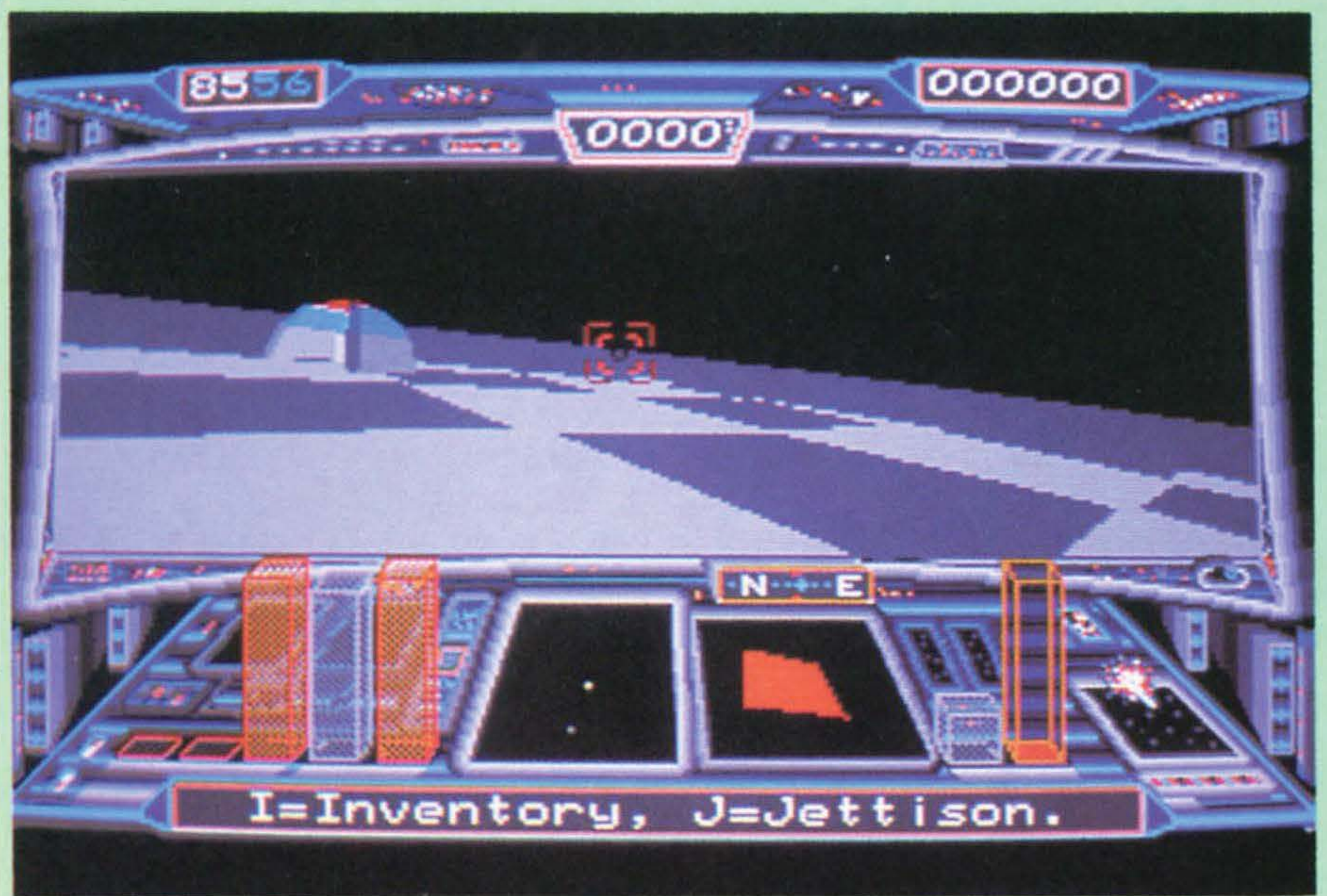
- neutron bomb: è l'arma finale,ha una potenza distruttiva cento volte superiore all'energia sprigionata dal sole, è l'unica arma che può distruggere la stazione spaziale di Egron e salvare Novenia dall'invasione. Icarus è stato specificatamente modificato per poter trasportare questo tipo di arma. L'unico uomo in tutta la galassia che è in grado di costruire la bomba al neutrone è il professore Halsen Taymar, che ha anche disegnato ed installato su Icarus uno speciale sistema di puntamento per il lancio di questo ordigno.

- tractor beams: la nave è inoltre munita di un raggio traente, capace di portare a bordo oggetti e di analizzarli, per scoprire eventuali segreti delle armi nemiche.

Il pannello di controllo dell'astronave è quanto di più avanzato sia mai stato creato nell'universo: guidare la nave, combattere e pattugliare gli spazzi siderali è semplicissimo ed alla portata di tutti, anche alla vostra.

Icarus può essere controllato sia tramite mouse sia utilizzando il joystick, la scelta è soggettiva e dipende dall'abitudine dei singoli utenti.





Per selezionare i vari tipi di arma utilizzate il tasto SHIFT. La barra dello spazio od il pulsante di fire del joystick permettono di utilizzare l'arma prescelta. Ci sono poi vari comandi, che permettono di gestire il raggio traente, consentendo di ruotare, avvicinare ed analizzare gli oggetti ritenuti interessanti. Inoltre, una sequenza di comandi,permettono di fare un inventario del magazzino e di spostare i depositi. Si possono poi modificare i punti di vista, utilizzando i numeri da uno a nove: si può guardare di fianco, davanti, dietro, sopra o sotto. Per salvare il gioco premere il tasto F10. Per fare quest'ultima operazione occorre avere un disco formattato in precedenza ed inserirlo al posto del programma. STARGLIDER 2 è concettualmente uguale alla precedente versione, cambiano i luoghi dove si svolgono i combattimenti, cambia (in meglio) la grafica, ma la storia che fa da sfondo alla vicenda è sempre quella. STARGLIDER 2 può essere considerato come la seconda battaglia di una lunga guerra che, per il momento, non ha nè vincitori nè vinti, tocca a voi cercare di sopravvivere fino alla prossima battaglia. Un programma non entusiasmante: specialmente se già si possiede la precedente versione o non si ama la grafica "vettoriale" 3D.

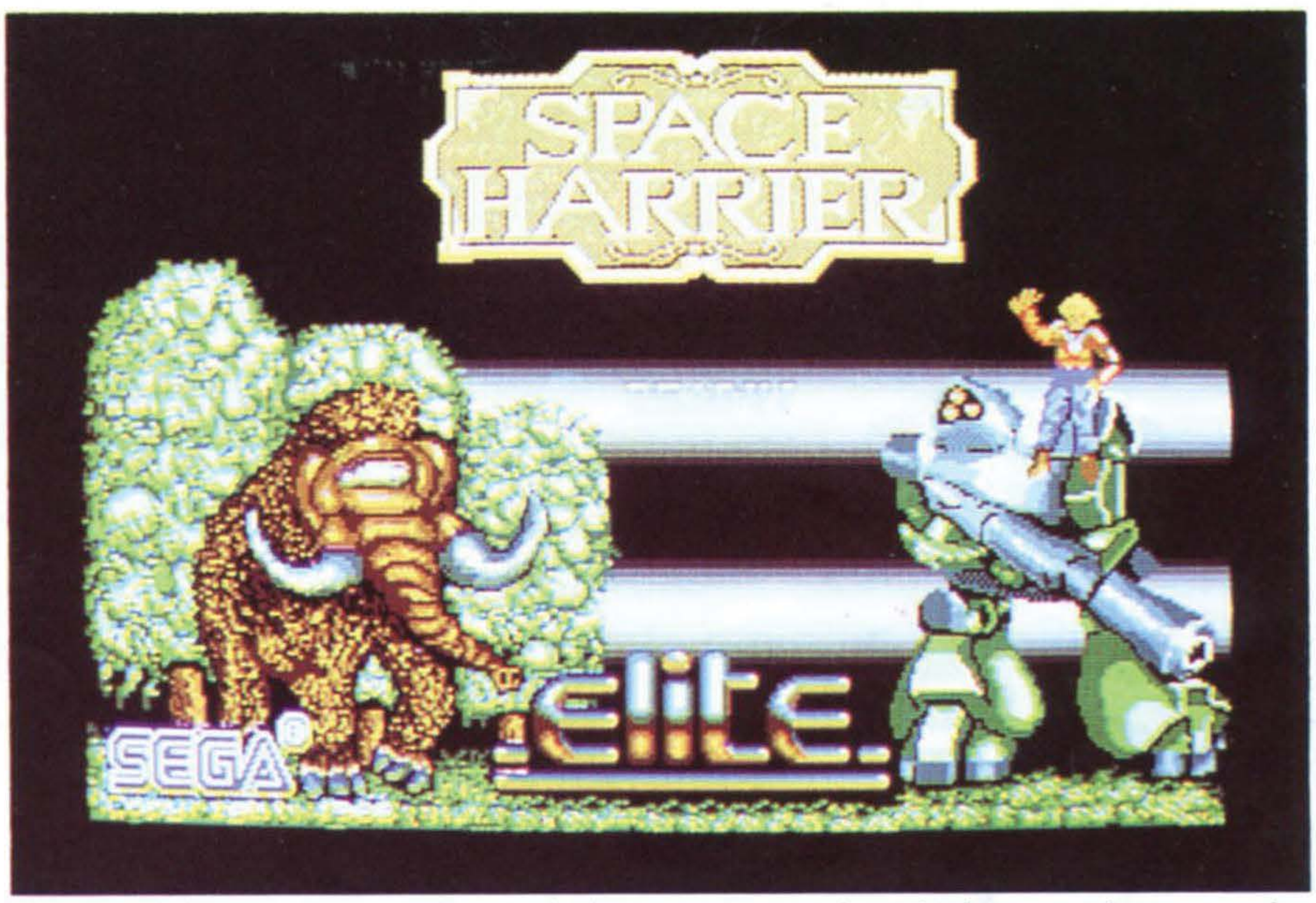
Gestire Icarus non sempre è facile, bisogna sapere a memoria un buon numero di comandi, non sempre l'uso del mouse o del joystick permette di risolvere tutte le situazioni. Questo va a discapito dell'immediatezza dell'azione. Alcune volte la nave viene danneggiata perchè ci si dimentica la lettera da pigiare per alzare gli schermi, o si perde tempo a selezionare l'arma da utilizzare.

GRAFICA 8
SUONO 7
GIOCABILITA' 7

SPACE HARRIER

ELITE

ATARI ST-CBM64/128-AMIGA-AMSTRAD
VERSIONE PROVATA:ATARI ST
DISCO/NASTRO
PREZZO LIT.
IMPORTATORE: LEADER



Ataristi di tutto il mondo; udite, udite! E' arrivato anche per il vostro computer, dall'Elite, il famoso coin-op Space Harrier.

L'avrete senz'altro giocato nelle sale giochi o al bar, ma gustarlo in poltrona è tutta un'altra cosa.

Il nostro caro eroe, veterano di molte guerre stellari, è ancora una volta in scena.

In questa ennesima battaglia, il suo compito è quello di salvare la terra di Dragon, occupata da creature sovrumane e mostriciattoli di tutti i tipi, controllati da un fenomeno soprannaturale.

Mouse alla mano e dito sul tasto fire, siate pronti a combattere. Immedesimati nel coraggioso legionario spaziale, dovrete esplorare le innumerevoli desolate lande di un pianeta sconosciuto, affrontando ed eliminando tutte le creature che incontrerete.

Non avrete a disposizione le solite astronavi o auto spaziali, ma un coloratissimo omino, munito di un mini propulsore a reazione che gli permetterà di affrontare tutti i pericoli, compiendo innumerevoli acrobazie.

Immersi in stupendi paesaggi, vi imbatterete in: pietre volanti, astro-



navi aliene, facce di roccia, funghi volanti, farfalle infuocate, alberi di tutti i tipi e altre stranezze che potranno essere distrutti con la nostra abilità.

Attenzione, incontrerete anche strani alberi e colonne fatte di pietra che devono essere schivati, pena la perdita di una vita.

Alla fine di ogni fase, dovrete combattere con un drago ferocissimo, che con il succedersi dei livelli, continuerà ad essere sempre più feroce, e possederà perfino due teste.

Queste dovranno essere abbattute simultaneamente, se ciò non dovesse avvenire, la testa rimasta, vi darà non poco filo da torcere.

Vi consiglio di muovervi velocemente in modo da schivare il fuoco che vi sputerà contro. Solo quando vi sarà vicino, colpitelo negli occhi, se riuscirete a centrarlo, il suo colore cambierà; attenti! Sarà possibile ucciderlo definitivamente solo quando il colore del suo manto apparirà rosa.

Durante tutte le fasi del gioco continuate a sparare e a muovere l'omino in tutte le direzioni, cercando di prevenire i movimenti dei nemici.

Inizierete il gioco con otto vite e ne guadagnerete una al termine di ogni livello.

E' un gioco di azione e divertimento, dove non bisogna mai staccare gli occhi dal monitor, basta un movimento sbagliato per farvi perdere una vita. La grafica, a parer mio, è davvero spettacolare, ben curata nei minimi particolari, scenari coloratissimi che non possono certo annoiarvi, l'aspetto che colpisce è la tridimesionalita che offre uno scenario del tutto simile alla realtà.



Anche gli effetti sonori non sono da meno, sentirete persino l'urlo angosciante dell'omino quando si accascerà a terra colpito a morte.

Iniziate a giocare con Space Harrier, solo quando siete sicuri che nessuno vi disturbi, perchè dovete essere concentrati al massimo e soprattutto riposati, visto che il mouse lo lascerete solo per qualche secondo alla fine di ogni livello.

Se volete riuscire vincitori in questa super avventura spaziale, seguite i miei consigli e.. buona fortuna.

GRAFICA: 8
SONORO : 8
GIOCABILITA': 9

THE THREE STOOGES

MIRROR SOFT

CBM 64/128 - AMIGA - IBM & PC COMP.
VERSIONE PROVATA : IBM
PREZZO LIT.59.000
IMPORTATORE: LEADER

E' il caso di dire che la CINEMAWARE colpisce ancora....è si, dopo le fortunate versioni per AMIGA di DEFENDER OF THE CROWN e di THE THREE STOOGES ecco una dopo l'altra la loro trascrizione per compatibili MS DOS. Se con DEFENDER OF THE CROWN la grafica era "normale", per un IBM, con THE THREE STOOGES la CINEMAWARE si è superata. Se possedete un monitor EGA e la relativa scheda comperate questo giochino: ne vedrete e ne sentirete delle belle!!!

Il programma può essere caricato in modo da utilizzare il joystick o la tastiera, basta aggiungere la lettera K dopo il nome del programma, esempio: STOOGES K e poi il solito RETURN.

Se non volete il sonoro aggiungete la lettera S. Se avete una scheda EGA montata su un XT e la velocità delle azioni è insufficiente, il programma può essere "costretto" a girare in modo CGA battendo STOOGES C, così facendo si ottiene un notevole incremento della velocità delle azioni ed un movimento più vicino alla realtà.

Il programma può essere installato su hard disk, ma per poterlo lanciare, dovrete sempre inserire il dischetto numero uno nel drive A, per permettere al software di controllare che il programma che state usando sia originale.

Se non possedete il joystick potete utilizzare senza eccessivi problemi la tastiera. I tasti da utilizzare sono quelli del tastierino numerico, i soliti 1 e 9 per destra e sinistra, la barra dello spazio al posto del fire del joystick.

La storia dalla quale trae origine il game è perfettamente identica a quella del film: dovete aiutare una povera vedova che si è indebitata con Fleecem. Banchiere e strozzino, fa la parte del cattivo e vuole buttare su una strada la vecchia signora e le orfanelle che vivono con lei. Vostro compito iniziale sarà recuperare 5000 dollari per estinguere il debito e poi altri 10000 dollari per aggiustare il tetto ed in un secondo tempo potervi sposare con le tre belle orfane.

Moe, Larry e Curly hanno trenta giorni di tempo per fare ciò e sconfiggere così il cattivo signor Fleecem.

Ricordatevi che Moe ha una mappa di Stoogeville, ma non sempre è in grado di utilizzarla nella giusta maniera. Certe volte nascono delle rivalità non troppo celate fra i tre fratelli che oltre a recuperare i denari necessari per far trionfare la giusta causa, cercano di accaparrarsi le grazie delle tre belle fanciulle.

Il controllo del game tramite joystick è senz'altro da preferirsi al solo utilizzo della tastiera. I comandi variano a seconda dell'ambiente in cui ci si trova, sono infatti innumerevoli le schermate in alta risoluzione che si susseguono sul video, si passa dalla strada all'ospedale al ring, dove uno dei fratelli cerca di battere il campione per procurarsi una entrata extra. All'inizio se non si vuole assistere a tutta la presentazione basta premere il tasto ESC per baipassarla. Prestate molta attenzione a ciò che trovate sulla strada, molte volte potrete incappare in mazzette di de-





naro perse da sbadati, quattrini che torneranno molto utili alla causa.

Se volete riposarvi un attimo premete il tasto Q sulla tastiera, così facendo congelate l'azione che potrete riprendere in un secondo tempo. Tasto molto utile sia se si è stanchi e ci si vuole sgranchire le gambe, sia se ve è venuto a trovarci uno scocciatore e non si vuole rinunciare ai soldi già guadagnati con grande fatica. Dopo aver visto questo programma ed altri giochi che sfruttano completamente le possibilità grafiche della scheda EGA, ci si chiede se ci troviamo di fronte ad un nuovo ed inaspettato fenomeno: l'utilizzo dei PC per giocare.

Sicuramente la grande diffusione di queste macchine, dovuta soprattutto all'abbattimento dei prezzi dei computer MS DOS di importazione "cinese", hanno portato molti ex commodoriani a passare dal sempre insuperato C64 ad un XT compatibile, computer che ormai in configurazione base si può trovare ovunque a prezzi che si aggirano attorno al milione. Per quanto riguarda THE THREE STOOGES non possiamo che essere molto generosi nell'emettere un giudizio.

La grafica è paragonabile se non superiore a quella dell'AMIGA, le immagini sono spettacolari (e non solo quelle digitalizzate). Unico neo la scarsezza di velocità che potrebbe essere riscontrata dai possessori di un XT. Senz'altro un gioco che farà impazzire sia i figli sia i padri (che dovranno contendere il PC agli amati pargoli).

Se volete un consiglio, visto l'aria che tira, non regalate il joystick a vostro figlio, potreste ritrovarvi senza computer per gestire la vostra contabilità !

Unico difetto di THE THREE STOOGES, è la protezione presente sul disco N.1 che deve essere inserito nel drive A ogni qual volta si carichi il gioco, anche se il programma è installato su disco rigido.

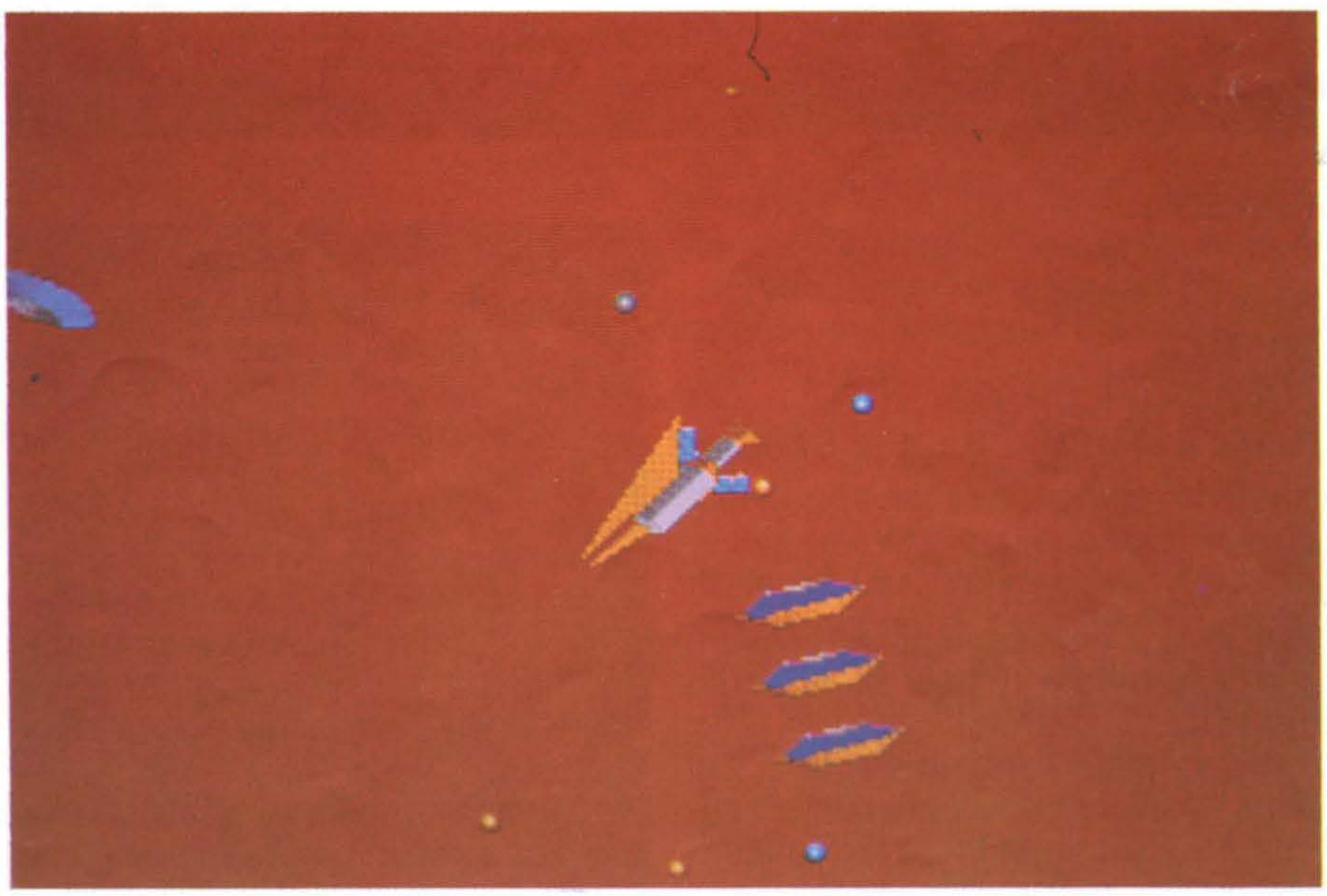
GRAFICA 9+
SUONO 8
GIOCABILITA' 8

WHIRLIGIG

GAMES

FIREBIRD

ATARI ST AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO LIT.39.000
IMPORTATORE: LEADER



Se finora ci siamo lamentati di avere sempre giochi spaziali e spara spara, la Firebird ha pensato bene di proporre una nuova concezione di videogiochi astrali.

Nato per computer ad 16 bit, Whirligig è un game del tutto anomalo, dove alla ricerca di nuove idee si è dato al programma un titolo che letteralmente significa trottola, inteso però come continuo roteare.

Il Roteare in questione è forse più distinguibile e più identificabile ad un continuo viaggiare, ciò che effettivamente l'astronave compie tra una galassia e l'altra.

Le istruzioni sono ahimè in Inglese e la decifrabilità dei vari comandi e opzioni è stata non poco sorgente di polemiche, perchè anche se provvisti di manuale ci siamo dovuti inniettare una buona dose di fantasia per poter giocare a Whirligig.

E' ambientato in un epoca futura, ove le astronavi sono in grado di poter passare da uno spazio all'altro in pochi secondi, ed il tutto avviene entrando precisamente al centro dello

stargate. Il tutto però deve essere corredato da la presa dei vari esagoni, cubi, insomma da tutti gli oggetti che troverete all'interno di questi mini-universi.

Le dificoltà si diversificano, a seconda dei vari mini universi in cui ci addentriamo. Da oggetti rotenati, che si trovano lungo il percorso, a astronavi che, dapprima sembrano innocue poi, con lo svolgersi del gioco, sparano e rischiano di far finire in pezzi la vostra gloriosa astronave.

Vi sono una marea di astronavi, di schermi e di oggetti.

La vostra nave viene pilotata dal mouse e, considerando la sensibilità che l'accessorio possiede, il controllo dell'astrovane civenta difficilissimo.

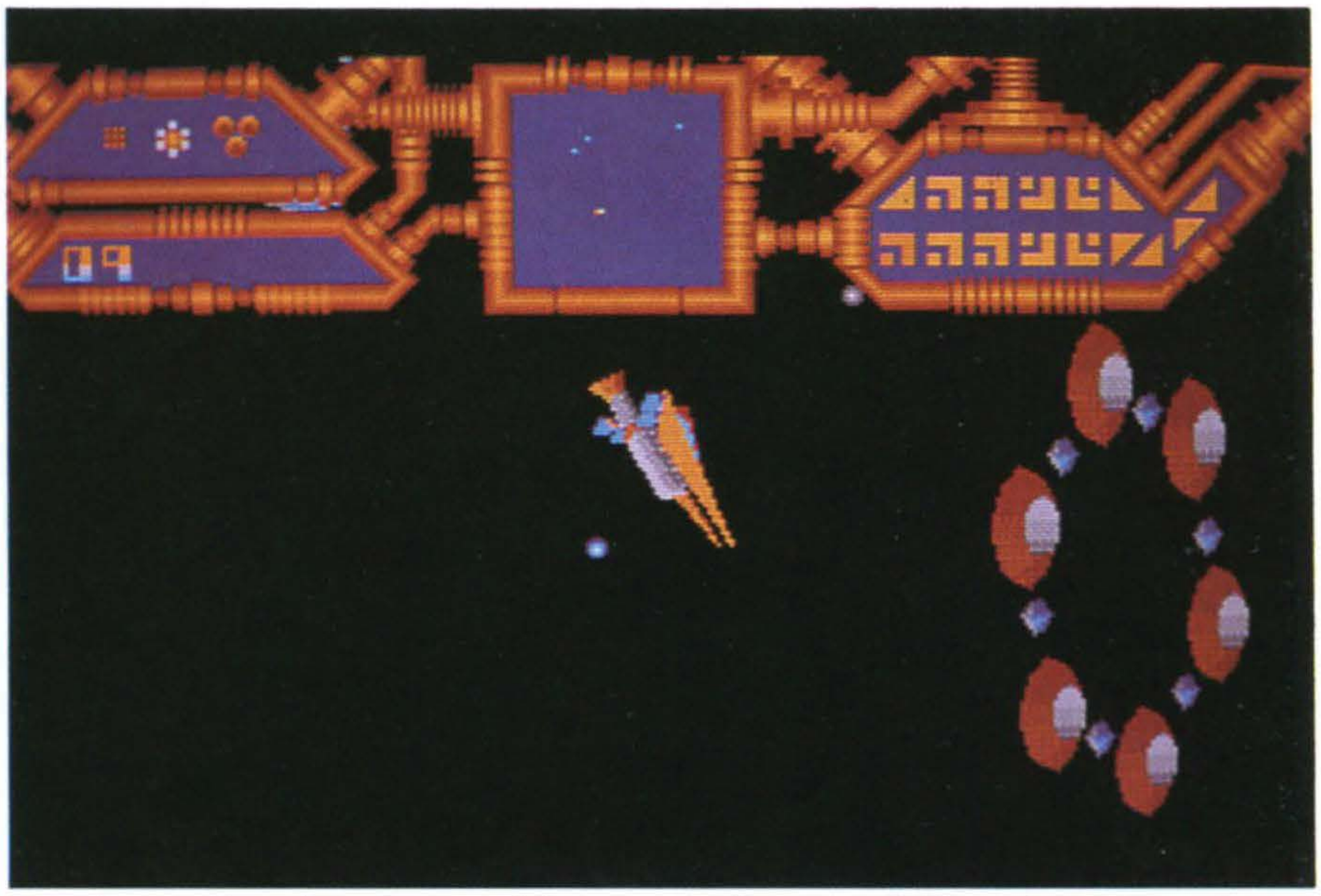
Il fire, è comandato dal tasto sinistro del mouse, e lancia dei missili guidati dagli impulsi di calore emessi o dall'oggetto o dall'astronave nemica. Con il tasto sinistro del mouse si gettano i rifiuti della navicella anchessi usabili come armi.

Spostando il mouse verso l'alto, si ottiene un'incremento di potenza; spostandolo verso il basso si rallenta la marcia sino a fermare il veicolo.

Ovviamente, spostando il mouse verso destra e verso sinistra, il mezzo si sposterà di conseguenza.

Durante la gara premendo il tasto Escape si perde un'astronave.

Premendo il tasto Control, faremo apparire sullo schermo il quadro comandi, con il quale potremo visionare al posizione degli stargate e dei vari serbatoi o oggetti sparsi qua e là nel mini universo.



Prima di iniziare la gara si ha l'opportunità di visionare tutte le navi e tutti gli oggetti inseriti all'interno dei programmi.

Il tasto Delete toglie il sonoro e lo Shift posiziona in pausa il game.

Whirligig non è poi quel che si definisce un game tutto azione. Possiede un'ottima grafica, anche se povera di particolari.

La giocabilità risulta penalizzata dall'utilizzo del mouse, che ne complica ogni movimento (per chi non è abituato).

Il sonoro è discreto, mentre, la colonna sonora è orecchiabile.

Unico nel suo genere, Whirligig, potrà comunque piacere a chi, stanco di posseder giochi spara-spara, vuole ritrovarsi un game tranquillo. Qui, potrà infatti, spremersi le meningi controllando l'astronave, colpendo i nemici e recuperando i vari oggetti.

GRAFICA 6 +
SONORO 6
GIOCABILITA' 5

ZYNAPS

GAMES

HEWSON

ATARI ST-AMIGA
DISCO
PREZZO LIT. 39.000
IMPORTATORE: LEADER CASCIAGO (VA)

Nuovo successone della Hewson, casa madre di best seller come Paradroid e Uridum.

Ironia della sorte, la trama di Zynaps, si svolge in un prossimo futuro e precisamente in un sistema solare invaso dagli extra-terrestri; il nostro eroe, all'inizio del gioco, scappa dagli alieni con una astronave, e propio nella prima fase dovrà tra un pilastro e l'altro sfuggire alla flotta nemica.

Passato il primo turno dovrà riuscire a passare attraverso una serie di asteroidi pericolosissimi (ricordate il Millenium Falcon di un certo Han Solo?!).

Una volta uscito da questo groviglio stellare, il nostro eroe potrà raggiungere un pianeta adatto per rifornirsi di armi, munizioni e carburante, indispensabili per raggiungere e distruggere l'astronave madre extraterrestre.

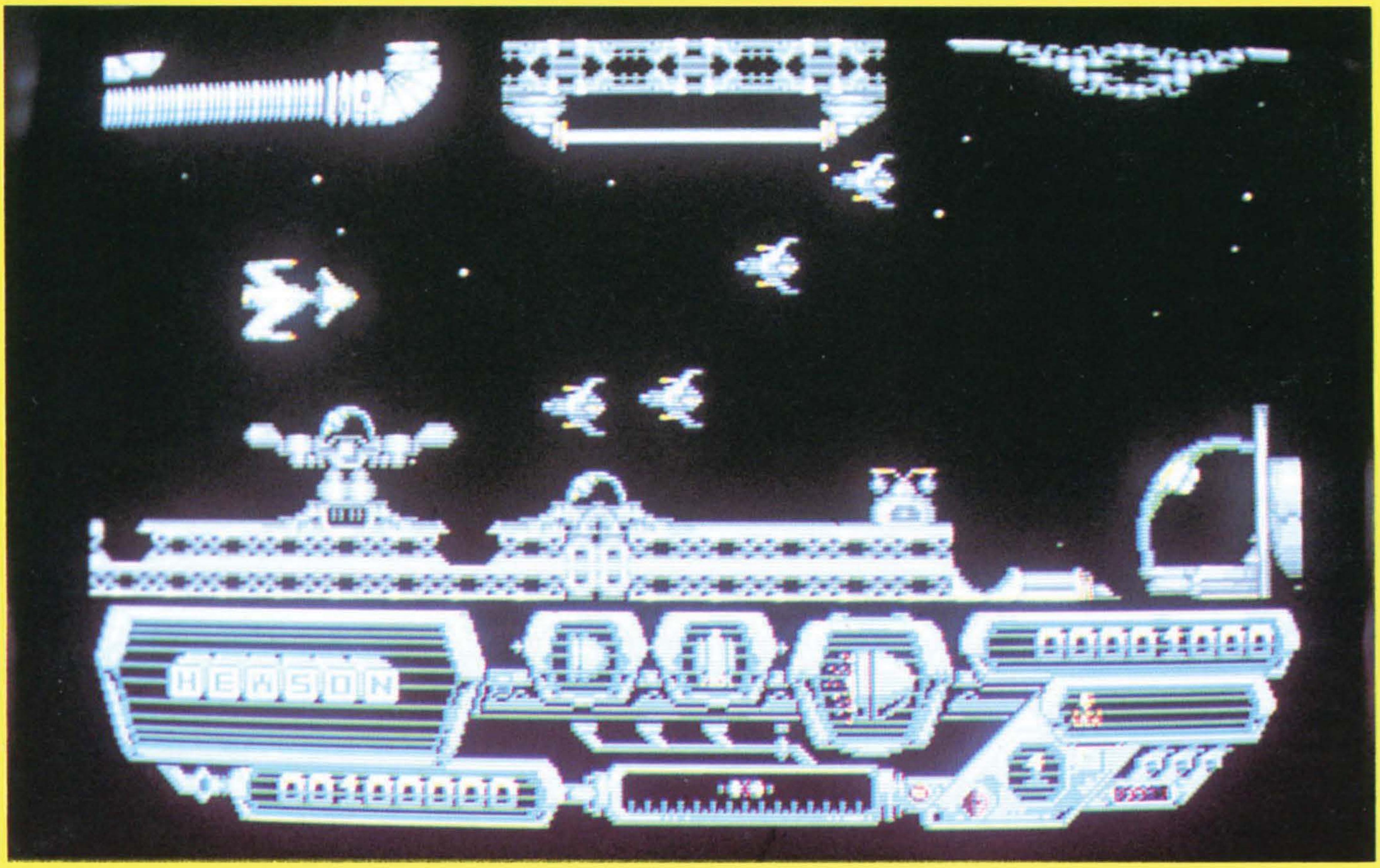
Zynaps nonostante abbia una trama abbastanza banale, non è un game tanto semplice da condurre a termine.

Contrariamente a tanti altri arcade dello stesso genere, tutto può esserci fatale, perfino le varie strutture poste nello scenario (infatti negli shoot'em up spaziali il fondo delle schermate costituito da basi, tubi, ecc, è quasi sempre estraneo ai meccanismi di gioco).

Abbiamo una vasta gamma di armi a nostra disposizione acquisibili lungo il tragitto e soprattutto, durante la distruzione degli alieni ci viene elargito uno speciale bonus che aumenta di conseguenza la potenzialità distruttiva del nostro mezzo.

Tra le armi ricordiamo i raggi laser, ideati per la distruzione a lungo raggio dlle astronavi aliene, le bombe al plasma e i missili con ricerca automatica del bersaglio.

Le armi potranno essere utilizzate solo in modo "attivazione", ottenibile solo quando la nostra nave avrà cambiato colore (precisamente da



giallo-grigio in blu), a quel punto tenendo premuto il tasto del Fire, automaticamente entrerà in funzione l'arma che appare nella parte bassa-centrale, dello schermo.

Ovviamente, con il passare dei livelli, inizieranno a cambiare anche le difficoltà e le armi a disposizione dei nemici.

Anche gli alieni posseggono diverse attrezzature belliche; potremo vedere: velivoli spaziali, vascelli adibiti al controllo del pianeta, astronavi-madre, asteroidi, ecc.

Questo ennesimo shoot'em up Hewson possiede una grafica molto curata, grazie alle capacità dei 16 Bit(Atari St ed Amiga) cui Zynaps si sposa felicemente.

La colonna sonora non si distacca dai soliti commenti musicali che più si addicono a questo tipo di gioco: ripetitiva, cacofonica e rutilante, non fa altro che agitare ed innervosire ancor di più ogni smanettone del joystick impegnato nella missione spaziale "quotidiana"!

La giocabilità viene penalizzata sia dall'animazione troppo lenta che dal tasto di fire non ripetitivo e, a volte sembra quasi fermarsi; inoltre il cambio delle armi è molto difficoltoso e lento ed è facile farsi colpire mentre lo si gestisce. Nel complesso, dalla Hewson ci aspettavamo qualcosa di molto più interessante.

Il prezzo di 39.000 lire penalizza, ulteriormente un tipo di prodotto destinato, quasi esclusivamente, ai giovanissimi che, come tutti sappiamo, sono già letteralmente sommersi da videogiochi di questo genere.

GRAFICA 7
SONORO 6
GIOCABILITA' 5

Simulations

Commodore 64/128 Amiga Atari St/Xe
IBM e Pc Compatibili

Le recensioni riportate all'interno della rubrica sono relative alle versioni provate.
La disponibilità per altri computer va verificata direttamente presso l'importatore e distributore.

FLIGHT SIMULATOR VERSION 3.00

MICROSOFT

VERSIONE PROVATA: IBM - MSDOS
PREZZO LIT. N.P.



Direttamente dagli Stati Uniti e per la redazione di Videogame & Computer World è arrivato in anteprima, il nuovo Flight Simulator versione 3.00 della Microsoft, il simulatore di volo per eccellenza, utilizzato anche dai veri piloti per tenersi in esercizio. Questa recentissima release permette di utilizzare anche il mouse, cosa abbastanza normale per un possessore di COMMODORE AMIGA , ma rara in casa IBM.

Noi abbiamo fatto girare il programma su un computer AT compatibile con clock a 12 MHz e scheda EGA: il risultato è stupefacente, la grafica è superlativa, di gran lunga migliore di quella della vecchia versione per AMIGA!!!!

L'utilizzo di un computer abbastanza veloce è indispensabile, infatti, lo stesso programma fatto girare su un XT non "turbizzato" con scheda EGA è di una lentezza esasperante. Il programma vede tutte le schede grafiche più recenti:

- CGA
- CGA con monitor in bianco e nero
- CGA con visore a cristalli liquidi
- Hercules
- EGA con monitor monocromatico
- EGA a 16 colori a 320 X 200 punti
- EGA a 16 colori a 640 X 350 punti
- IBM/PS2 a 16 colori a 320 X 200 punti
- IBM/PS2 a 256 colori a 320 X 200 punti
- Hercules InColor a 16 colori a 720 X 348 punti
- Tandy 1000 a 16 colori a 320 X 200 punti
- VGA a 16 colori a 640 X 350 punti.

Come vedete sono utilizzabili al meglio delle loro prestazioni tutti gli adattatori grafici più diffusi e fra questi anche la nuova scheda grafica a colori della Hercules. C'è poi da aggiungere che FLIGHT SIMULATOR 3.0 viene venduto in una elegante confezione comprendente due dischi (quello del programma e quello degli scenari) completamente sprotetti e quindi facilmente installabili su disco rigido. Chissà se lo stesso programma sarà commer-

SUB BATTLE SIMULATOR

EPYX

AMIGA - APPLE MACINTOSH - COMMODORE 64/128
IBM & PC COMP.
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO LIT. 29.000
IMPORTATORE: LEADER CASCIAGO (VA)

Siete imbarcati col grado di comandante su un sottomarino che può essere o della U.S. NAVY o della German Kriegsmarine U-Boats (a voi la scelta) durante la Seconda Guerra Mondiale in un periodo fra il 1939 ed il 1945. Gli scontri che vivrete si svolgeranno nelle acque oceaniche che dividono l'Europa dagli Stati Uniti. Siete ingaggiati per una missione che durerà per l'intera durata della guerra (se non verrete affondati prima!) . In pratica, vi trovate imbarcati sul più realistico simulatore di sottomarini mai creato per AMIGA. Ogni sottomarino è identico al mezzo subacqueo che solcò i mari durante la seconda grande guerra, tutte le azioni che vivrete saranno uguali a quelle vissute molti anni fa dai marinai delle marine belligeranti. Lo stesso dicasi per i tempi e le possibilità di riparazione. Massima cura è stata prestata anche alla dotazione di armi di ogni mezzo che segue fedelmente lo stato reale dei sottomarini che portarono quel nome in quel periodo. All'inizio della simulazione si può scegliere fra:

-SINGLE MISSION, dove combattete una singola battaglia

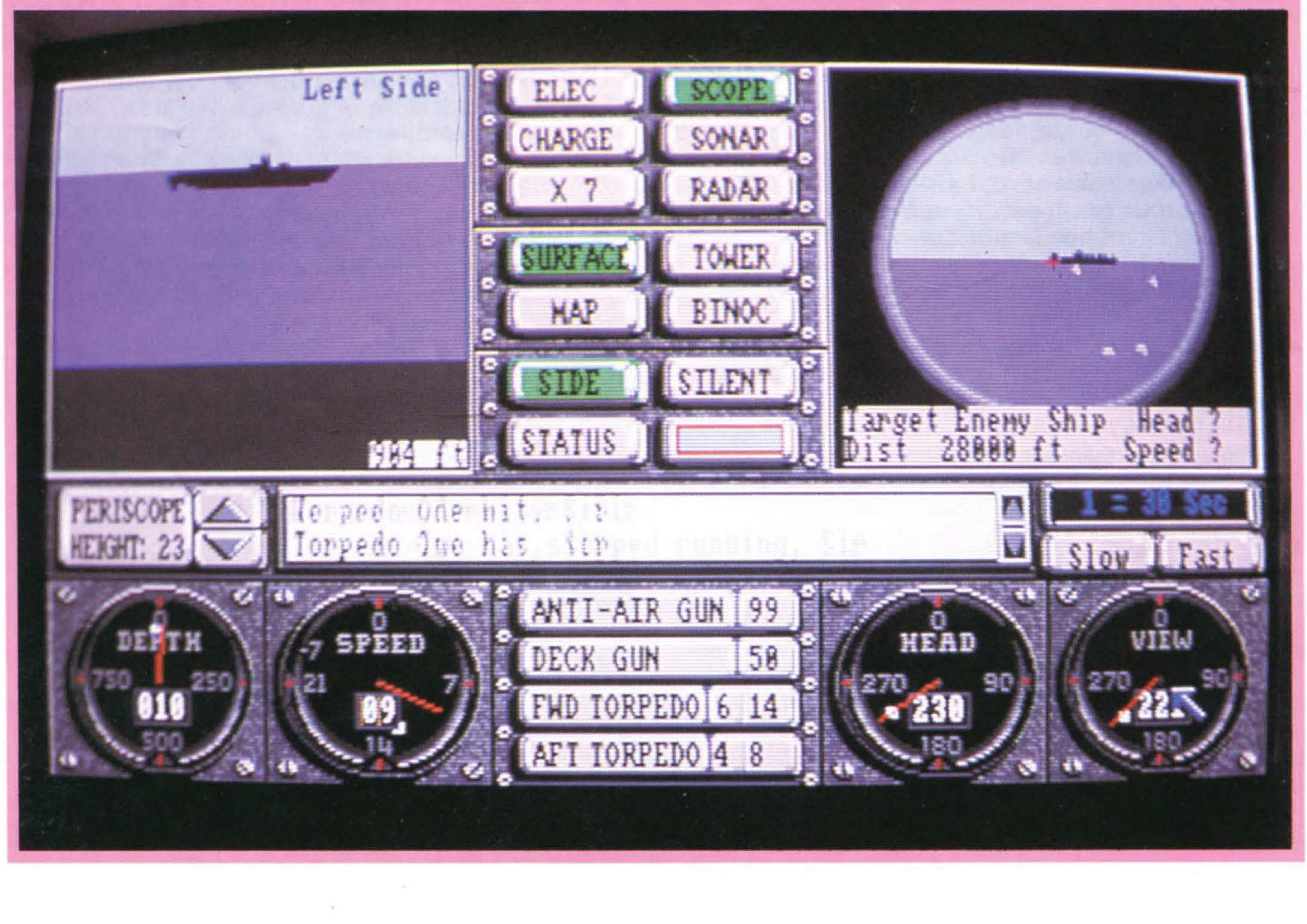
-WARTIME COMMAND, dove la missione termina solo o con la vostra morte o col termine della guerra.

Durante la Seconda Guerra Mondiale, i tedeschi condussero con molte soddisfazioni la campagna sottomarina, l'ammiraglio Doenitz, capo supremo della marina germanica, intendeva strangolare l'economia inglese bloccando gli aiuti che arrivavano dagli Stati Uniti. Per fare ciò mise in mare una potente ed agguerrita flottiglia subacquea.

Gli U-Boats uscivano dalle profondità marine soltanto di notte, quando le tenebre o la scarsa visibilità li riparava dalla ricerca incessante compiuta dagli aerei nemici, infatti, è molto difficile per un sottomarino difendersi da un attacco aereo, specialmente se questo è portato da più aeroplani.Così facendo potevano attendere indisturbati i convogli nemici ed attaccarli, creando enormi vuoti fra le file alleate.

I sottomarini americani venivano invece utilizzati in modo differente, lo scopo principale non era infatti attaccare i convogli mercantili giapponesi, bensì compiere azioni di ricognizione, azioni di trasporto di informatori nei territori occupati dal nemico e attaccare piccole formazioni di navi giapponesi, soprattutto tanker e trasporto truppa.

Solitamente, un sottomarino aveva una zona da pattugliare per un determinato periodo, terminato il quale veniva rilevato da un altro mezzo amico. I sub che operavano nell'oceano pacifico avevano caratteristiche totalmente differenti da quelli che operavano in Atlantico, soprat-





cializzato anche in Italia "free", cioè libero da protezioni, come avviene negli States per quasi tutto il software Microsoft, o se verrà protetto come tutti i programmi di questa famosa software house venduti nel nostro paese, facendo la fortuna dei "copioni" di professione e causando non pochi problemi a chi vorrebbe farsi una copia di sicurezza dell'originale appena acquistato. Anche questa versione di FLIGHT SIMULATOR permette di utilizzare tutti i vecchi SCENERY DISK della subLOGIC sia quelli del simulatore di volo che quelli di JET. Ora non vi resta che caricare il programma, decidere che scheda utilizzare e ..... accendere i motori. Dovrete studiare i tasti di comando del simulatore, familiarizzare col motore, col direzionale ed i freni, prima di iniziare a rullare sulla pista. Utilizzando il mouse aumentate di una tacca il motore e muovendo il direzionale, iniziate a fare dei cerchi sulla pista. In questa fase alternate la visione sul finestrino di sinistra e su quello di destra, passate alla visione dell'alto ed a quella normale. Se, per caso, volete fermarvi in una certa direzione premete G non appena l'avrete raggiunta. Date tre tacche di motore e l'aereo inizierà a muoversi in avanti, ora rimettete il motore a zero e fermate l'aereo. A questo punto siete pronti per decollare: usate la vista frontale e la visuale radar per portarvi fino all'inizio della pista, se vi siete persi, entrate nell'editor e date le coordinate dell'aeroporto, fatto ciò, portatevi sulla pista esterna e decollate. Con FLIGHT SIMULATOR 3.0 i programmatori della Microsoft sono riusciti a migliorare un programma che sembrava da sempre perfetto. Le qualità grafiche sono innegabili: veder girare su un IBM o su un compatibile una simulazione, con una grafica superiore a quella della versione realizzata per un computer dalle spiccate qualità ludiche e grafiche come AMIGA, non è cosa da tutti i giorni. Il suono lascia ancora molto a desiderare... e sì, qui il confronto con AMIGA o ATARI è improponibile, il nostro compatibile ne esce completamente distrutto, ma non si può avere tutto dalla vita.

Per quanto riguarda la commercializzazione in Italia del programma non sappiamo nulla, speriamo in ogni caso che la Microsoft commercializzerà anche da noi questo stupendo programma, che merita di essere acquistato anche da chi non è un patito del volo ma ama le cose belle e ben fatte.

GRAFICA 10 (IN MODO EGA)
SUONO 6
GIOCABILITA' 10 (COL MOUSE E COMPUTER AT)



tutto per la migliore attrezzatura radar e sonar montata sulle navi scorta giapponesi. L'armamento dei sei sommergibili, fra i quali potete scegliere il "vostro", è la fedele riproduzione di quello reale, ad esempio: i sottomarini tedeschi tipo XXI sono armati con un cannone da 88 mm e con 4 mitragliere leggere da 20 mm, oltre ad un buon numero di siluri il cui modello varia col passare degli anni. Così dicasi per i sottomarini americani, i sub della famosissima classe Gato sono armati con un cannone da 4 o 5 pollici e da due mitragliere calibro 50, per i siluri vale lo stesso ragionamento fatto per quelli tedeschi.

I comandi, durante lo svolgimento dei combattimenti, possono essere impartiti o da tastiera o col mouse, permettendo di rendere più logica ed immediata ogni azione.

Con la confezione viene dato un manualetto che contiene le istruzioni per il Macintosh della Apple ed un inserto pieghevole con le modifiche apportate nella versione per AMIGA (che è quella da noi provata) !!!!!

Potevano anche sprecarsi e ristampare il manuale visto che le differenze fra le due versioni non sono irrilevanti e dover sempre fare riferimento, oltre al manuale anche all'inserto con le modifiche, non è tanto piacevole.....quindi, una tiratina di orecchi la Epyx se la merita proprio. Appena caricato SUB BATTLE, ci si accorge subito che, contrariamente ad altri programmi della Epyx, qui la grafica non è stata privilegiata rispetto alla realtà della simulazione e che i pochi kram dell'Amiga (solo 512, ma quando avevamo un C64 come facevano i produttori di software!!!) sono stati destinati alle varie tattiche di combattimento ed a rendere il più possibile realistici i combattimenti, ciò a discapito della grafica, che pur essendo passabile, non è paragonabile a quella di altri simulatori di questo tipo (leggi SILENTE SERVICE), che hanno fatto la storia della simulazione e sono ancora nel cuore di tutti gli appassionati. La giocabilità è ottima, come per tutti i programmi di simulazione trascritti per AMIGA, l'ausilio del mouse permette di sopperire alle dimenticanze del tipo .....quale sarà il tasto da pigiare per lanciare un siluro???? La tattica ha molta importanza nell'impostazione delle azioni di combattimento.

Non che occorrano esperti militari, ma una cattiva impostazione delle missioni e degli scontri, solitamente porta alla perdita del mezzo e dell'equipaggio, oltre alla morte del comandante (cioè VOI). In ogni caso un programma di simulazione ben fatto, soprattutto per la riproduzione fedele delle navi, dei sottomarini, degli aerei e del loro armamento, cosa che, purtroppo, è andata a discapito della grafica. Come si suol dire non si può avere la moglie ubriaca e la botte piena !!!

GRAFICA 6,5
SONORO 8
GIOCABILITA' 9 (COL MOUSE)

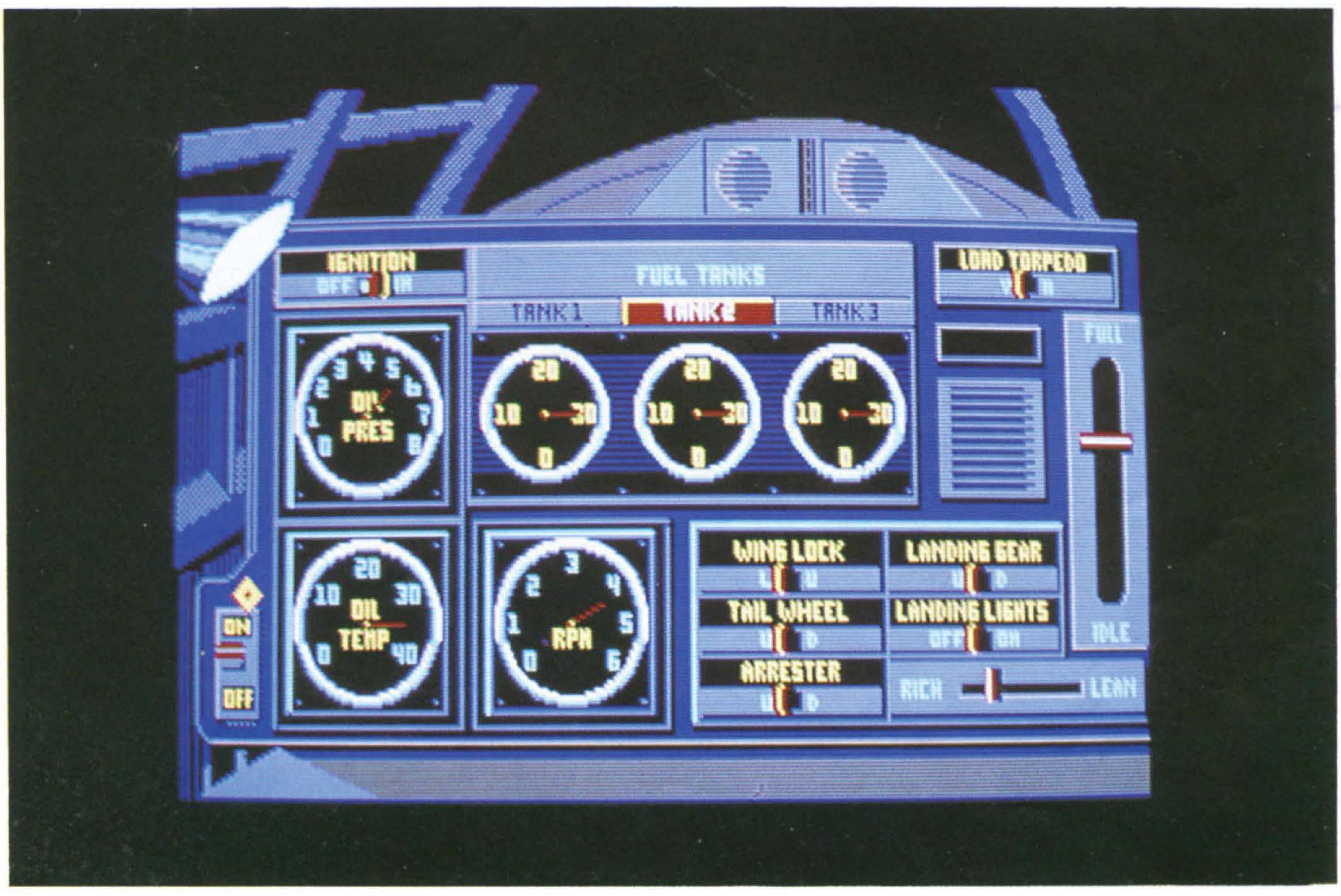


NIGHT RIDER

GREMLIN

ATARI ST CBM64 SPCTRUM AMSTRAD IBM PC & COMP.
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: IBM PC & COMP.
PREZZO LIT. 29.000

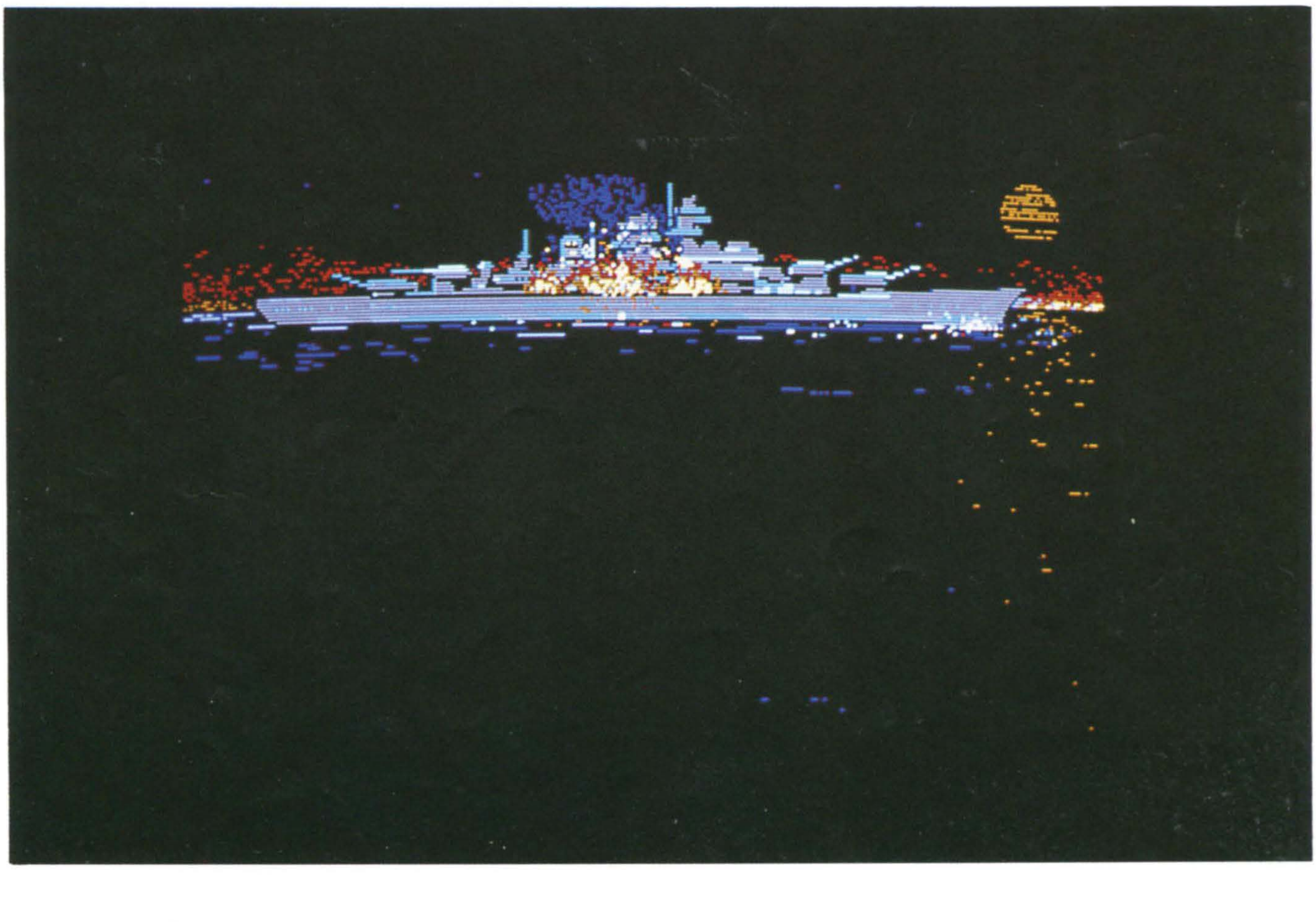
Molti penseranno di avere a che fare con il solito giochino, alla guida di un piccolo aereo da gestire esclusivamente con il joystick, dove, il compito principale, è distruggere il nemico semplicemente premendo il tasto di fire. Mi dispiace deludere, ma Night Rider non ha nulla a che vedere con nessun altro gioco aereo finora presentato. La Gremlin sta proponendo con Night Rider un nuovo tipo game, a metà strada fra tutti quelli finora proprosti. Abbiamo la strategia, la simulazione, l'azione e, non ultima, la possibilità di poter distruggere con il lancio di torpedini la fatidica nave tedesca "Bismark". Night Rider non mancherà di affascinare anche chi di simulazioni aeree non ne vuole sentire parlare. La trama della storia è reale, si tratta della strausata seconda guerra mondiale, dove noi, appartenenti alla forza navale Inglese, partiremo con un aereo alla volta di una disperata azione, atta a distruggere la nuovissima nave da battaglia dei tedeschi. Per la cronaca la Bismark, fu varata nel lontano 18 maggio 1941. E fu la più protetta e inaffondabile nave che i tedeschi avevano fino ad allora costruito. Così come nella realtà, al momento dell'affondamento, era scortata da altre navi, il nostro compito sarà proprio quello di colpire sia gli aerei di appoggio, che le navi supporto, prima di attacare definitivamente la corazzata. All'interno delle istruzioni contenute nella scatola, vengono illustrate più che dettagliatamente (in inglese), tutte le fasi che accompagnarono la vicenda, che non stiamo lì ad elencare, per non affliggervi troppo con la storia. Nella versione specifica, provata da noi, precisamente per Ibm, abbiamo potuto fare a meno di notare come la Gremlin abbia pensato a tutto per accontentare gli utenti di questo computer; la confezione contiene due dischetti, uno con il quale avviene il caricamento del menu e del programma per scheda CGA, l'altro contiene il settaggio per la scheda grafica EGA. In questo modo vengono accontentati ambedue gli utenti, senza penalizzare chi, più fortunato, possiede la scheda EGA. Il gioco si divide in più fasi, la prima e più importante è la pratica. All'interno di questa viene riportata ogni singola fase, dall'atterraggio (Landing) al decollo, al combattimento aereo e alla distruzione della corazzata. Non vi dico quante tempo abbiamo impiegato per poter far decollare il velivolo (oltre ad essere il manuale in Inglese, abbiamo trovato non poche difficoltà, nel raccimolare i comandi per Ibm, sparsi qua e là, tra le pagine!); a tutt'ora ci è stato impossibile l'atterraggio (forse siamo sull'imbranato andante). La riflessione a cui ci porta Night Rider, assaporando queste piccole parti



del game, sono di un simulatore più che soddisfacente, non sarà senz'altro all'altezza del professionale Flight Simulator II, ma poco gli manca. Nel quadro comando tutto deve essere inserito nella giusta sequenza, dagli iniettori alla scelta del serbatoi, ecc. Tramite la mappa si potrà decidere quale strategia condurre, infatti con questa potremo decidere se attaccare prima i convogli, gli aerei o la stessa corazzata, decidendo così, la riuscita della missione. La parte più movimentata e cosiddetta d'azione, avviene durante il combattimento vero e proprio che si può condurre tranquillamente sia con il joystick che con la tastiera. La parte che più potrà emozionarvi sarà senz'altro la distruzione della nave tedesca. Lanciato il siluro, così come ad esempio su Silent service, si vedrà l'immagine del lancio con relativa scia che conclude con l'esplosione. Bisogna aggiungere che le torpedini vanno lanciate solo per la corazzata, mentre per tutti gli altri tipi di nemici, quindi aerei e convogli d'appoggio, bisognerà usare vanno il mitragliatore. La grafica, soprattutto nella versione per scheda EGA è ammirevole, al contrario dei giochi con i quali siamo più abituati a trattare, sono stati più curati i particolari dell'abitacolo dell'aereo che lo scenario di fondo. Il sonoro non si può certo definirlo tale, si può attribuire la causa al computer che essendo provvisto solo della cicalina, non può destare grosse ammirazioni. La giocabilità è senza dubbio piacevole.



GRAFICA 7
SONORO 6
GIOCABILITA' 8



Adventures

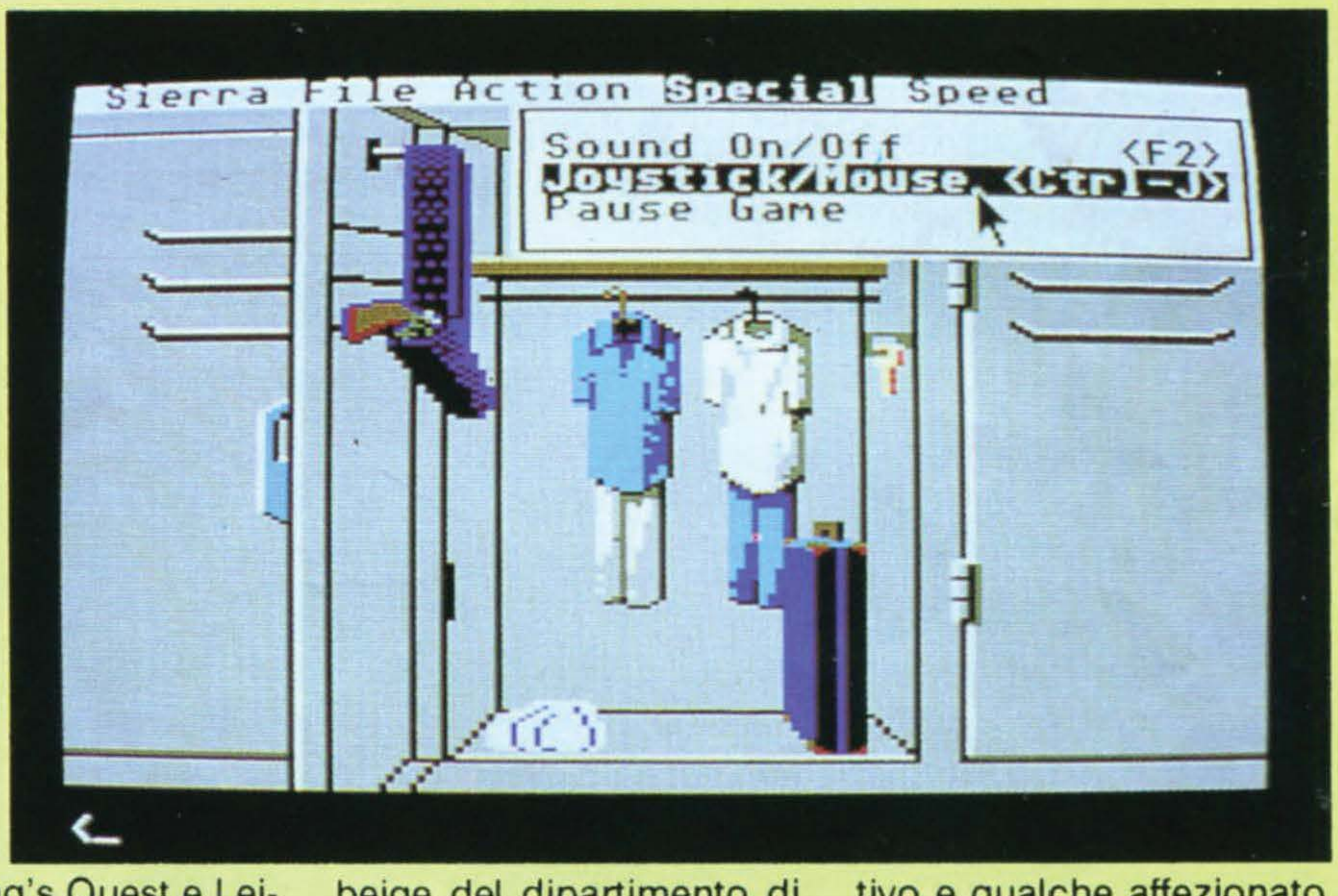
Commodore 64/128 Amiga Atari St/Xe IBM e Pc Compatibili

Le recensioni riportate all'interno della rubrica sono relative alle versioni provate.
La disponibilità per altri computer va verificata direttamente presso l'importatore e distributore.

POLICE QUEST

SIERRA

ATARI ST - AMIGA
DISCO
PREZZO: NON COMUNICATO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
IMPORTATORE: VERSIONE ARRIVATA DIRETTAMENTE DALL'INGHILTERRA



Scorrendo le anteprime esclusive, fra la produzione software anglosassone e d'oltreoceano, questo mese ci siamo imbattuti in un'ennesima, interessante adventure, prodotta sempre dalla Sierra (quella di Space Quest e King's Quest).

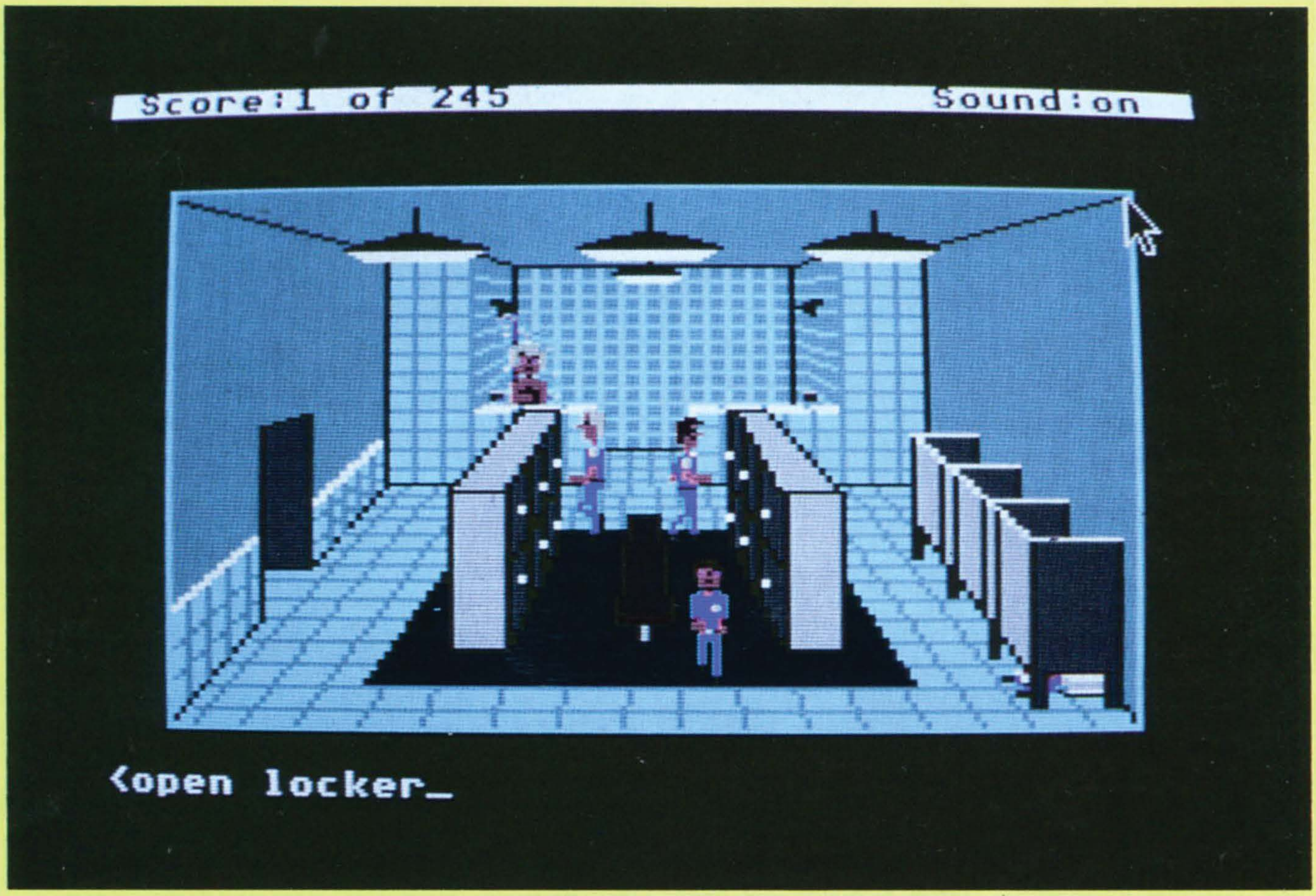
Impossessatici prontamente di un esemplare di Police Quest, siamo rimasti impressionati, innanzitutto dalla ricchezza di documentazione e dei vari gadget inseriti all'interno dell'elegante confezione.

La complessità della storia, del resto, richiede la presenza di un corposo manualetto di istruzioni e persino di una dettagliata mappa dell'intero microcosmo contenuto su due dischetti da tre pollici e mezzo.

Ben lontana dalle atmosfere sbarazzine e poco credibili di Space Quest, King's Quest e Leisure Suit Larry, Police Quest propone con una fedeltà eccezionale, la versione computerizzata della "giornata tipo" di un tutore dell'ordine americano. Dopo film, telefilm, romanzi e narrativa varia al riguardo, anche le ram dei nostri cervelloni tuttofare, sono state utilizzate per ambientare una trama simile a Miami Vice. Vi basti sapere che il game designer di Police Quest, Jim Walls, prima di passare al tranquillo mondo dell'informatica, vestiva la divisa beige del dipartimento di polizia di New York, impegnatissimo a salvaguardare la pelle del contribuente americano (ed anche la sua), 12 ore al giorno "on the road".

Dall'esperienza di vita di Jim è nato un programma che, oltre a divertirci e ad impegnarci non poco, ci fa anche pensare e riflettere su alcuni aspetti della realtà quotidiana. La vita del poliziotto non è facile, proprio per nulla. Gli unici suoi amici sono la fida P 38, lo sfollagente, le manette, il lucidissimo distintivo e qualche affezionato collega che però, in situazioni particolari, potrebbe voltargli le spalle. Questo sceriffo metropolitano non combatte contro le romanzesche figure di indiani e pistoleri ma con le tragiche individualità di drogati, spacciatori, rapinatori, borseggiatori e via dicendo.

Il campo di battaglia è la strada, la sfida continua e, non sempre, vede veri vincitori. Il libretto di istruzioni di Police Quest, scritto ad immagine e somiglianza del vero manuale



in dotazione ad ogni agente metropolitano, insegna le numerose procedure di arresto, di combattimento, di difesa e tutti gli standard di comportamento, applicabili a seconda delle varie emergenze.

Anche se non servirà particolarmente durante il gioco, è compresa una lista dei codici speciali che la polizia americana utilizza per informare gli agenti di questo o quel crimine che viene perpetrato. Manca solo il "5150" (significa "pazzo o maniaco in circolazione) tanto caro ai Van Halen e poi ci sarebbero proprio tutti!

Una volta vestita l'uniforme di Jim Walls, ci possiamo buttare a capofitto in questa stimolante avventura. L'azione ha luogo nella piccola e, fino a poco tempo fa, tranquilla cittadina di Lytton, nel New Jersey. La normale routine quotidiana ci porta ad affrontare l'annoso problema del traffico, qualche piccolo furtarello e alcuni "rischiosissimi" salvataggi del gattino della vecchia signorina Jones. Tutto ad un tratto però, un'insolita e terribile ondata di violenza ha investito Lytton. Un noto criminale, vero e proprio "pericolo numero uno", ha scelto come quartier generale la zona più malfamata della cittadina.

Conosciuto con il nefasto appellativo di Death Angel, o angelo della morte, egli ha da poco sviluppato a Lytton traffici di cocaina, racket mafiosi e sfruttamenti della prostituzione, facendo "mordere la polvere" a più di un avversario che gli ha sbarrato la strada.

Ora il vostro compito è ben diverso da quello dell'arcinoto Dirty Harry/Eastwood; non basta sfoderare la potente 44 Magnum e sparare, prima di far domande (come accade in altri videogame): qui le indagini vanno svolte sul serio. Raccogliere prove, interrogare i sospetti (dopo averli saldamente ammanettati), conoscere gli informatori della polizia e infiltrarsi nel sordido ambiente della malavita, sarà il giusto modo di procedere in questa insolita e "pericolosa" adventure. Interessante sottolineare, a questo punto, la presenza di numerose sequenze arcade inserite durante lo svolgimento dell'avventura. Come poliziotti, opportunamente camuffati, dovremo ispezionare squallidi ritrovi metropolitani e locali d'azzardo, mischiandoci con gli aficionados clandestini, senza destare alcun sospetto.

Police Quest prevede, proprio per questo, un ulteriore supplemento di istruzioni su come giocare al classico poker delle bische americane senza...lasciarci le penne!

Altri momenti, tutta azione, sono previsti durante eventuali scontri a fuoco e combattimenti corpo a corpo con i vari malviventi; utilizzando i tasti funzione descritti sulle istruzioni ed il joystick (o i tasti cursore) si potrà gestire il funzionamento delle proprie armi e muovere lo sprite che ci rappresenta sullo schermo. Se non sapete abbastanza bene l'inglese, giocare a Police Quest potrebbe rivelarsi un tantino troppo frustrante; gerghi, slang e mille varie inflessioni, sono sfruttate a iosa per dipingere il più realisticamente possibile questo microcosmo computerizzato.

Nel complesso, Police Quest può essere considerato come un ulteriore passo nell'evoluzione naturale delle adventure, inventato proprio dalla Sierra. Grafica ottima, effetti speciali coinvolgenti, trama mozzafiato e ben tre dischetti ricolmi di immagini, sequenza d'azione, quesiti, ostacoli e mille, mille difficoltà, confezionano un piccolo, grandissimo, capolavoro.

GRAFICA 8
SONORO 8
GIOCABILITA' 7

ULTIMA IV
QUEST OF THE AVATAR

ORIGIN SYSTEM INC.

AMIGA IBM & PC COMP.
DISCO
PREZZO LIT.
IMPORTATORE: LEADER CASCIAGO (VA)

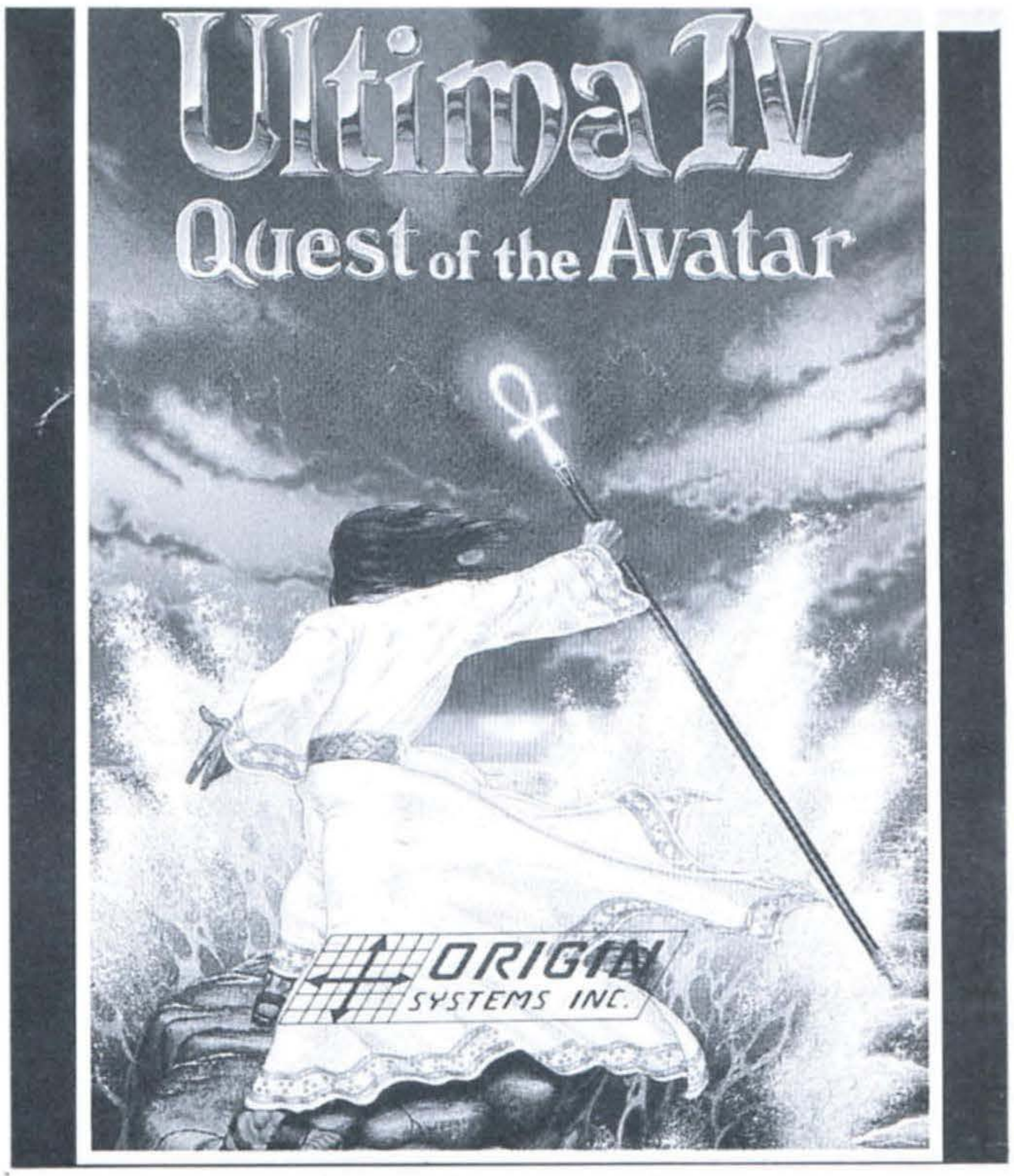
Siete in Britannia e vi trovate (ancora una volta) a combattere i seguaci del male. Dopo aver sconfitto la TRIAD OF EVIL ed avere riportato la pace e la serenità in queste stanche contrade, ora, vi dovrete cimentare contro altri seguaci delle tenebre che stanno per portare lutti e morte fra le popolazioni a voi amiche.

ULTIMA IV è la logica continuazione di ULTIMA III. Gli amanti di questo genere di game, che non sono una vera e propria simulazione, ma neppure una normale avventura, troveranno in QUEST OF THE AVATAR pane per i loro denti. Combatterete contro ogni tipo di mostro e cercherete di difendervi da un numero indefinito di attacchi magici. Col programma viene fornito un manualetto di oltre sessanta pagine che spiega i vari tipi di sortilegi nei quali potreste imbattervi, il mezzo migliore per difendervi è rispondere adeguatamente, nel tentativo di mettere l'avversario in condizioni da non nuocere. Ogni tipo di magia ha le sue radici nella natura umana e trae la sua forza dalla madre terra, che fornisce ai cultori del bene l'energia necessaria a debellare il male ed i suoi perfidi seguaci (fino a quando non si ripresenteranno, la prossima volta, magari con ULTIMA V) .Oltre al manualetto sopracitato, ne esiste un secondo che racconta la storia della Britannia e della terra di Avatar prendendo spunto dalle versioni precedenti del programma, in pratica, inizia con quello che fu il background della "vecchia" ULTIMA I che fece da capostipite a questa fortunata saga. Anche in questo caso il libretto è abbastanza corposo, quasi quaranta pagine. Nella confezione, molto lussuosa, oltre ai manuali, ad un pieghevole con tutti i comandi utilizzabili e le varie tecniche di combattimento, c'è la mappa di questa terra da esplorare, mappa stampata non su un normale pezzo di carta, bensì su un indistruttibile pezzo di stoffa; la si può consultare senza problemi di stropicciamento e piegarla come meglio si preferisce. In pratica è altamente sconveniente comprare una copia pirata del gioco che, con i manuali solitamente fotocopiati, viene a costare quasi quanto l'originale, in questo caso però l'acquirente non ha la confezione, i manuali e la mappa, sicuramente non riproducibile. Un complimento alla ORIGIN SYSTEM INC. che è riuscita a immettere sul mercato un prodotto che non teme eccessivamente i "copioni" essendo l'originale altamente conveniente. A questo punto solo la poca diffusione di originali nei negozi specializzati del settore può provocare un incremento di copie pirata, ma questo è

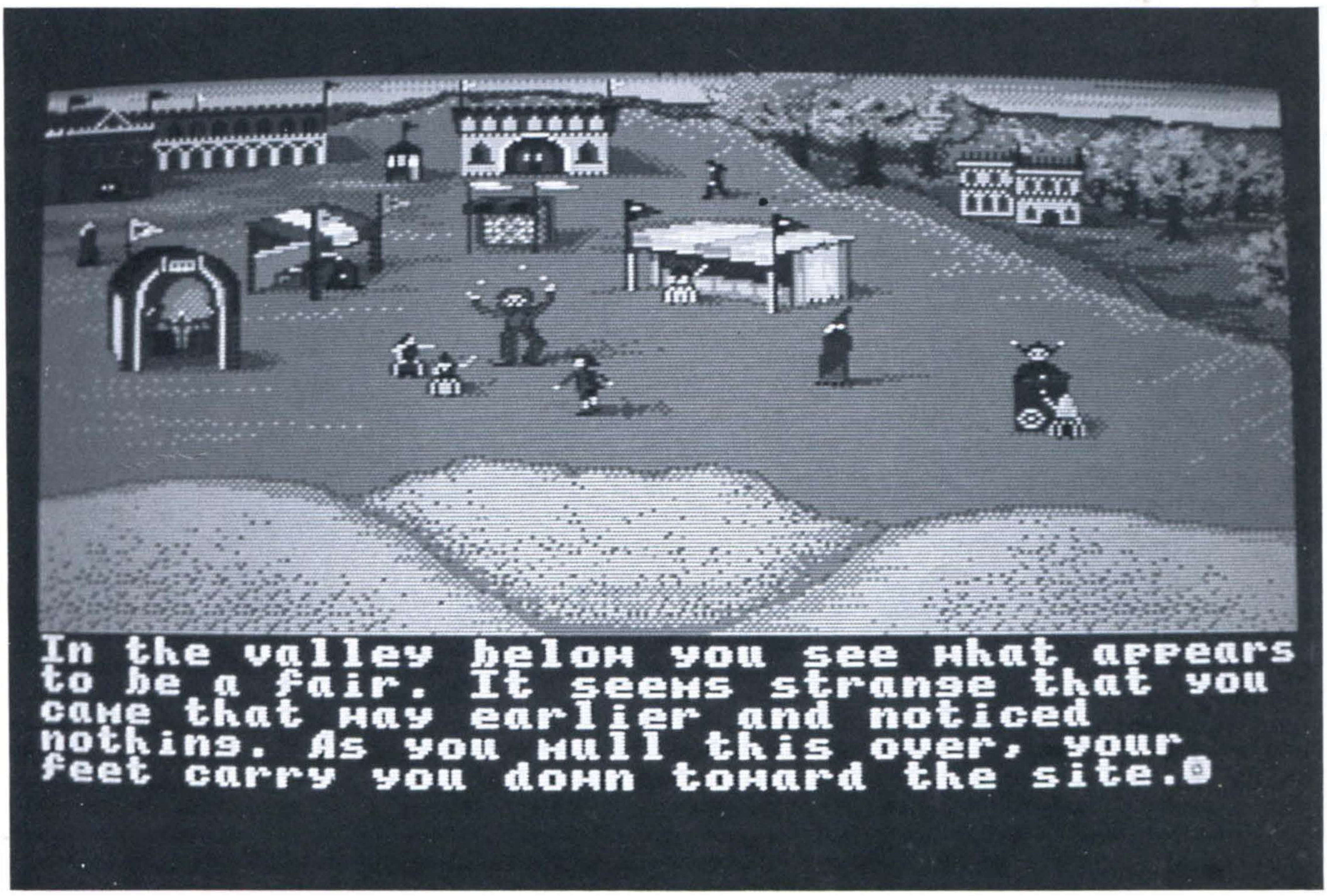


un vecchio E annoso discorso.Ma ora bando alle ciance, passiamo al gioco. Per prima cosa dovete farvi un disco caratteri dove il programma creerà il mondo da esplorare e le insidie che vi attenderanno ad ogni angolo. Dopo aver letto i manuali è molto importante anche imparare a decifrare quello che è chiamato RUNIC ALPHABET, senza il quale non si possono capire le innumerevoli scritte che si trovano lungo il viaggio e non si riesce neppure a leggere la mappa, contenente anch'essa indicazioni in RUNIC.In ULTIMA IV, l'utilizzo del mouse rende tutte le funzioni di una semplicità e di una immediatezza estrema, la giocabilità è molto superiore a quella delle precedenti edizioni di ULTIMA. Il numero di comandi che si possono utilizzare durante lo svolgersi dell'azione è innumerevole, difficile ricordarseli tutti all'inizio, quando ancora non si è familiarizzato col programma.

Si va dai soliti comandi come ATTACK, BOARD, CAST, DESCEND, KLIMB, USE, OPEN DOOR, a comandi molto più complessi come: IGNITE A TORCH, MIX REAGENTS o ancora HOLE UP AND CAMP.La durata minima del game è di 100 ore, ma sulla confezione si parla anche di 200 ore di gioco. I combattimenti avvengono in dozzine di luoghi differenti, ci si scontra con demoni, dragoni, e maghi, i sortilegie e le armi usate sono innumerevoli, vi troverete a fronteggiare sempre nuove situazioni. Molte volte uscirete vincitori dallo scontro, altre volte purtroppo il nemico sarà troppo forte per le vostre deboli forze. Che dire ancora su ULTIMA IV - QUEST OF THE AVATAR ....proprio non saprei, anche perchè è quasi impossibile trascrivere completamente, su un foglio di carta, le bellezze e le innumerevoli possibilità di questo programma. Logicamente solo gli appassionati di questo genere di software, lo potrà apprezzare appieno, chi è patito per gli arcade e per i giochini altamente spettacolari, troverà ULTIMA IV sciatto (graficamente parlando) e poco spettacolare, chi invece è appassionato di war game e di giochi da tavola, lo troverà semplicemente favoloso, ad ognuno il suo.



GRAFICA 8
SONORO 8
GIOCABILITA' 9



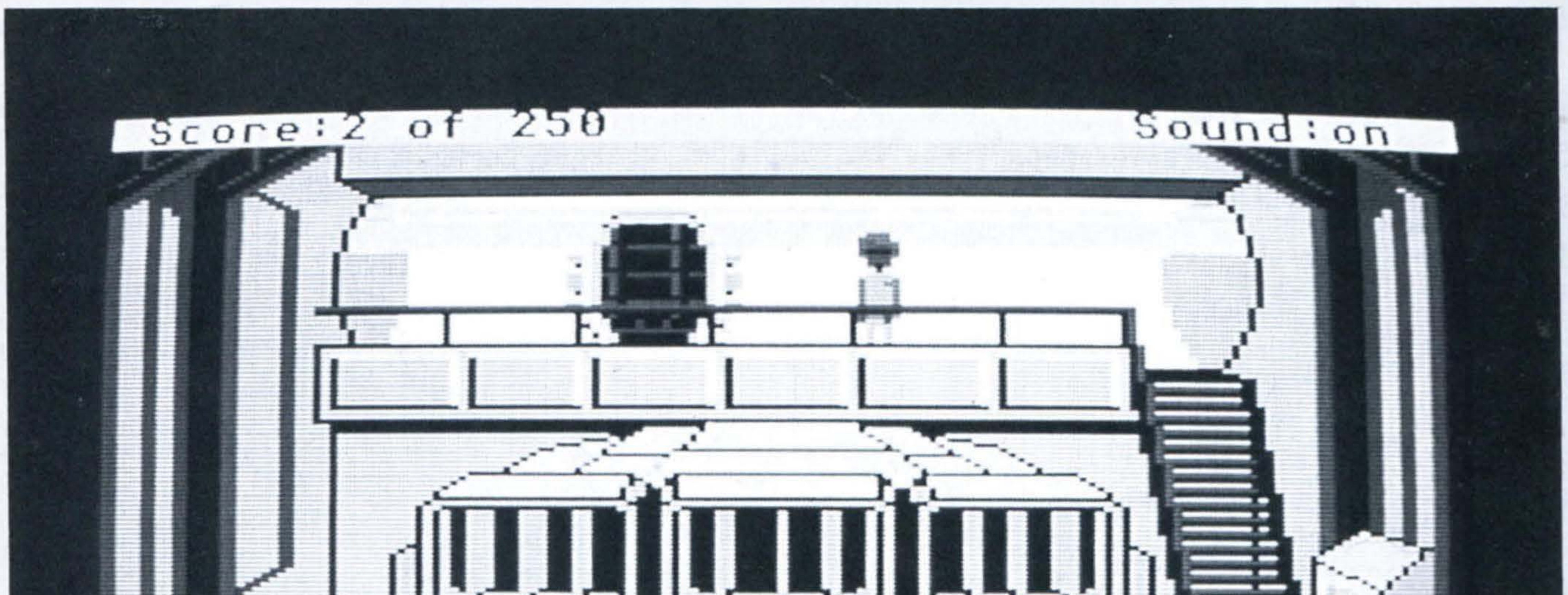
SPACE QUEST II

SIERRA

ATARI ST-AMIGA
DISCO
PREZZO: N.P.
MPORTATORE: ARRIVO DIRETTO DALL'INGHILTERRA

Nuovissima "release", o come si dice qui da noi "uscita", della notissima software house statunitense Sierra. Sì, avete letto proprio bene; la casa madre della trilogia di King's Quest (che recentemente diventata una "quadrilogia" ndr), dello spassoso Leisure Suit Larry e di 3D Helicopter Simulator, ha appena pubblicato il secondo tomo della saga di Space Quest.

Naturalmente evolutosi, il filone adventure creato dalla Sierra, per sfidare i canoni più classici ed ormai arcinoti di questo genere di programmi, sta raggiungendo la sua massima espressione. Stiamo parlando, per chi ancora non conoscesse i "gioielli" di questa casa, delle avventure animate, completamente tridimensionali, che tantissimi consensi e meriti hanno riscosso sin dalla pubblicazione del primo King's Quest. Invece di limitarsi ad inserire comandi testuali attraverso la keyboard, in questo genere di adventure il giocatore può direttamente controllare con il joystick o con i tasti cursore il personaggio di ogni vicenda. Tutto ciò non può che sfociare in un livello di interazione davvero invidiabile, persino dai videogame al laser. Ma torniamo a noi. Dunque, dunque, per tutti gli intrepidi sostenitori delle avventure di Roger Wilco, inarrestabile e irriducibile eroe galattico di Space Quest I, abbiamo ottime notizie. Gli odiati (e buffissimi) invasori extraterrestri Sarien, hanno perso una battaglia nello scorso episodio ma, come si suol dire, non l'intera guerra. Fatto sta che, nei meandri più oscuri e sconosciuti della via lattea, il loro leader, nella persona dello scienziato pazzo Sludge Vohaul, sta tramando una terribile vendetta. Egli mira ad impossessarsi del nostro pianeta e, prima ancora di questo, a riservare una tremenda fine a colui che ha sventato il suo primo tentativo di invasione qualche avventura fa: voi! L'arma di cui ora Vohaul è in possesso, è delle più terribili, nefaste e pericolose per l'intera specie umana. Non si tratta di bombe biologiche, nè tantomeno di un esercito di incavolatissimi Mazinga (come vorrebbero suggerire molti cartoon di sci-fi giapponese); non ci troviamo di fronte a mega corazzate stellari dotate di inarrestabili cannoniere laser e nemmeno avremo a che fare con mostri striscianti e ributtanti, che lasciano una bava verdastra al loro passaggio. No signori miei, non ve la caverete con così poco. Il nuovo inarrestabile e pauroso esercito di Vohaul è semplicemente composto da centinaia e centinaia di androidi, creati ad immagine e somiglianza dello stereotipo di venditore ambulante terrestre!!! Avete presente Boldi che cerca disperatamente di vendere l'enciclopedia "Se lo sapessi ve lo dissi"?! Tra pochi istan-



DOMUS
Hardware & Software s.r.l.
Via A. Sacchini,20
20131 Milano

Continua da Accessori

Joystick Dataline in Metallo	LIT. 45.000
Joystick Dataline in Plastica	LIT. 15.000
Joystick Joyplate	LIT. 15.000
Copri CPU IBM/Olivetti	LIT. 25.000
Copritastiera 88 tasti	LIT. 15.000
Copritastiera 102 tasti	LIT. 20.000
Coprimonitor	LIT. 20.000
Contenitore Posso 3"1/2	LIT. 40.000
Contenitore Posso 5"1/4	LIT. 40.000
Contenitore Posso VHS	LIT. 30.000
Floppy Disk 5"1/4 SS/DD	LIT. 1.500
Floppy Disk DS/DD	LIT. 2.500
Floppy Disk 5"1/4	LIT. 5.000
Floppy Disk 3"1/2	LIT. 4.000
Floppy Disk 3"1/2 HD	LIT. 8.000

PERSONAL COMPUTER

Base XT 256KRAM, 1 Drive 1,2 Mb, Scheda Hercules, Printer, Control HD, Video Monocromatico, tastiera avanzata LIT. 900.000

Base AT Normal 512KRAM, 1 Drive 1,2 MB, Scheda Hercules, Printer, Control HD, Video Monocromatico, Tastiera avanzata LIT. 2.000.000

Base AT ELT 286B 512 KRAM, 1 Drive 1,2 MB, Clock 8/13 MHZ, Scheda Hercules o colore, Printer, Controller HD, Tastiera avanzata, video monocromatico LIT. 2.200.000

Base 386 640KRAM, 1 Drive 1,2Mb, Clock 10/24 Mhz,Scheda Hercules o colore, Printer, Controller HD, Tastiera avanzata , Video monocromatico LIT. 3.800.000

Coprocessore 8087	LIT. 600.000
Coprocessore 80287	LIT. 800.000
Tastiera 88 tasti	LIT. 150.000
Tastiera 102 tasti	LIT. 200.000
Drive 5"1/4 360K	LIT. 150.000
Drive 3"1/2 720K	LIT. 280.000
Drive 1,2 Mb	LIT. 250.000
Drive 3"1/2 1,44 Mb	LIT. 350.000
HD 20 MB	LIT. 750.000
HD 40 MB	LIT. 1.350.000
HD 60 o + MB	LIT. 1.900.000
Controller Drive 360K	LIT. 150.000
Controller Drive 1,2M	LIT. 200.000
Controller Drive 1,4M	LIT. 250.000
Controller HD 20MB	LIT. 150.000
Controller HD 40MB	LIT. 250.000
Controller Drive HD 60MB o +	LIT. 750.000
Scheda Hercules/CGA	LIT. 100.000
Scheda EGA	LIT. 500.000
Scheda Super EGA	LIT. 700.000
VGS	LIT. 800.000
Scheda Parallela	LIT. 60.000
Scheda Seriale	LIT. 60.000
Scheda Multifunction	LIT. 120.000
Espansione 128K	LIT. 250.000
Espansione 256K	LIT. 250.000

Continua da Personal Computer

Scheda espansione 0 K	LIT. 500.000
Espansione 2,5M	LIT. 1.900.000
MS/DOS 3.2 Italiano	LIT. 120.000

MONITOR

Monitor 1084	LIT. 490.000
Monitor Philips 8833	LIT. 490.000
Monitor Philips 7502/7513	LIT. 150.000
Monitor Dual	LIT. 200.000
Monitor alta risoluzione EGA 800*450	LIT. 900.000
Monitor Multisync	LIT. 1.200.000
Monitor Viking completo di scheda	LIT. 6.000.000

OLIVETTI

PC1 Olivetti Prodest	LIT. 1.050.000
Cavo Scart PC1	LIT. 17.700
Drive 3"1/2 PC1	LIT. 413.000
Drive 5"1/4 PC1	LIT. 578.000
Mouse PC1	LIT. 81.500
Joystick PC1	LIT. 29.500
Olivetti 240 con Monitor	LIT. 3.000.000

I prezzi elencati in questo listino sono IVA INCLUSA. La Domus srl si riserva il diritto di apportare modifiche a prezzi e prodotti descritti in questo spazio, in qualsiasi momento e senza alcun preavviso. I Marchi citati in questo spazio come IBM, Olivetti, Amiga, Commodore ed altri sono registrati.

Da ritagliare e spedire in busta chiusa alla:
DOMUS *Hardware & Software SRL*
Via A. Sacchini, 20 20131 Milano
Ufficio Acquisti

Nome e cognome ____________________
Via e Numero ____________________
CAP e Città ____________________
N. tel e Cod Fiscale ____________________
Desidero ricevere il seguente materiale:
____
____
____
____

Data ____________________

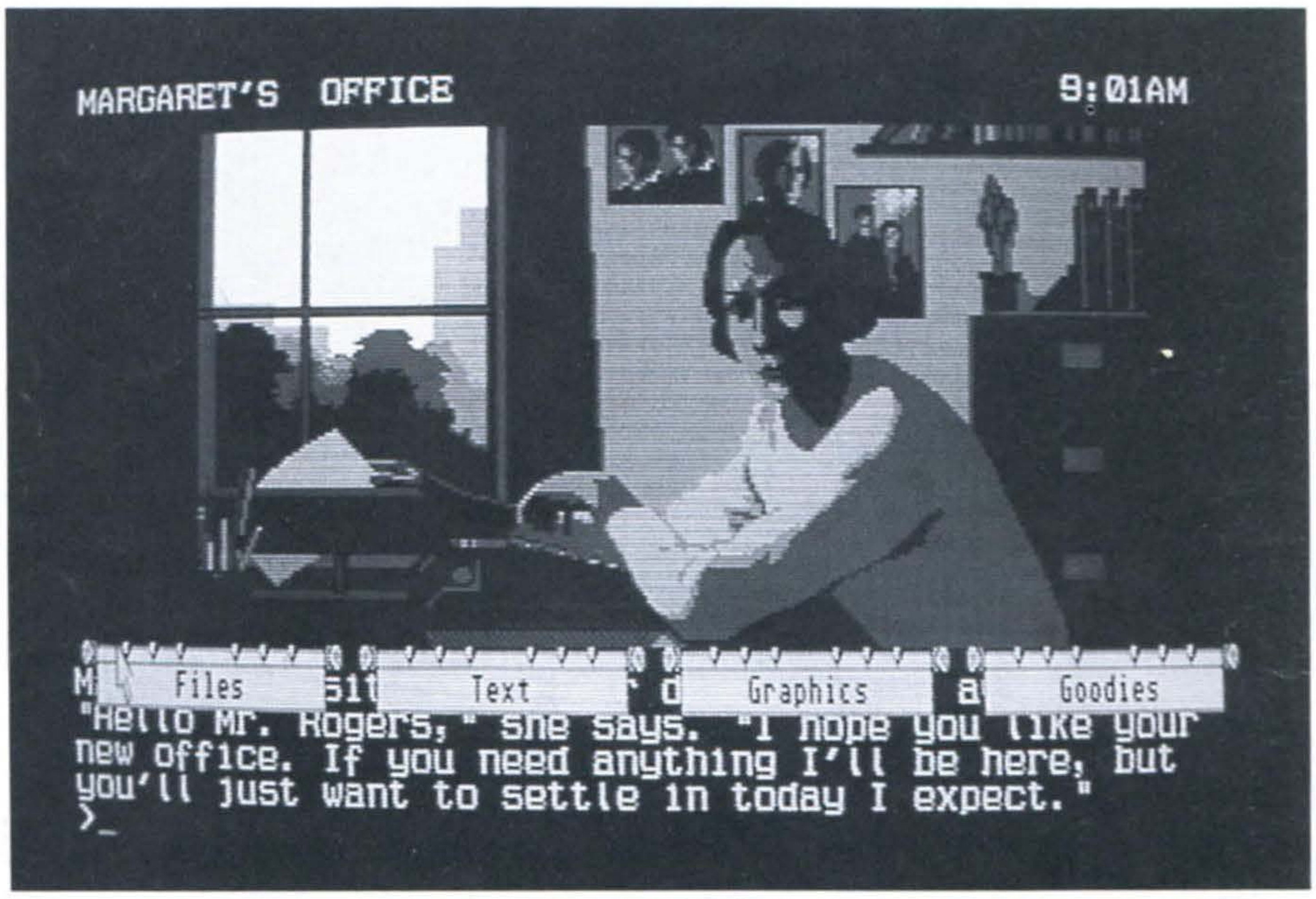
Pagherò in contrassegno. Per ordini superiori alle lit. 200.000, consultare direttamente il personale qualificato telefonando ai seguenti numeri:
02/29404107ric.aut. - 200531 - telefax 02/225012
Firma

____

CORRUPTION

RAINBIRD

AMIGA-ATARI-IBM E COMPATIBILI
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
DISCO
PREZZO LIT. 49.000
IMPORTATORE: LEADER



CORRUPTION è una stupenda avventura ambientata a Londra. Come dice il nome, protagonista del programma, oltre a voi, individuo cinico e senza scrupoli, sarà la corruzione, che spadroneggia ovunque. Ovunque ci sia potere, ovunque ci sia chi ama il potere ed il denaro la corruzione e la morte fisica o morale dell'avversario sono di casa. Se vorrete avere successo in questa avventura dovrete fare vostra questa morale: il tuo male può essere il mio bene, la tua sfortuna la mia fortuna !! Se siete pronti a ragionare in questo modo comperate immediatamente CORRUPTION vi divertirete moltissimo e vivrete delle interessanti esperienze. Gli autori di CORRUPTION sono gli stessi di THE PAWN e di THE GUILD OF THIEVES. E' un triller appassionante che vi terrà compagnia nelle prossime sere autunnali ed invernali..... risolvere i complessi problemi che vi attendono per poter giungere in fondo, da vincitori, a CORRUPTION non sarà sicuramente semplice, ma in molti casi sarà assai piacevole....a buon intenditore...... Non c'è nulla che voi non possiate fare, ogni problema potrà e dovrà essere risolto....ogni giallo dovrà trovare una sua logica spiegazione. Avrete a disposizione un lussuoso ufficio, una nuova auto sportiva.....in pratica nuovo ufficio, nuova auto e nuova (perchè no) segretaria, segretaria forse molto disponibile, ma questo dovrete appurarlo voi, col vostro fascino !!!! Fare molti straordinari sarà imperativo, magari facendo una capatina al casinò e poi in una comoda e calda stanza da letto....CORRUPTION !!!! I comandi che potete impartire tramite tastiera sono parecchi e molto complessi, l'ausilio del mouse rende semplice e logica l'esecuzione di molte azioni. Per rieditare un comando appena impartito basta premere il tasto ESC, questa funzione si dimostra molto utile quando ci si accorge di avere commesso qualche piccolo errore di ortografia nell'impartire un ordine.

Nella versione di CORRUPTION per ATARI è presente sul disco programma un file di supporto per l'utilizzo di un monitor monocromatico.

CORRUPTION permette ai giocatori di dialogare con la gente che si incontra all'interno dell'avventura, sono permessi comandi come ASK e TELL oppure ASK ABOUT, per esempio: ASK THE M15 MAN ABOUT THE POLISH SPY con questa richiesta chiedete informazioni al controspionaggio su una certa persona che vi sta molto a cuore.... L'altro canale per dialogare è TELL, è molto più sottile di ASK, meno imperativo, ad esempio: TELL M15 MAN ABOUT THE SLIP OF PAPER. Con questi comandi si possono raccogliere una marea di informazioni riguardanti cose o persone che interessano.

La possibilità di dialogo aumenta in maniera esponenziale la difficoltà di risoluzione dell'avventura. Arrivare in fondo a CORRUPTION è una impresa non alla portata di tutti. Aspettiamo come sempre consigli ed idee dai lettori che decidano di iniziare a districare questa polverosa matassa. Altri comandi molto utili come WAITING o WAIT UNTIL: permettono di fare scorrere il tempo senza il susseguirsi di nuove azioni. FOLLOW o FOLLOWING + (NOME) permettono di seguire persone che si ritengano interessanti od implicate in qualcosa di losco. Attenti a non perdere troppo tempo nei pedinamenti, potreste farvi sfuggire qualcosa di più importante. Sono poi presenti dei menu a tendina (attivabili col mouse) con dei comandi speciali, come: INVENTORY, AGAIN, SCORE, VERBOSE - BRIEF - NORMAL, QUIT od ancora i soliti LOAD e SAVE. Le parole utilizzate frequentemente possono essere attivate premendo una sola lettera, quella della loro iniziale, ad esempio:

- G ..... get
- I..... inventory
- EX o X ..... examine
- DR ...... drop
- D ..... down
- L ..... look

ed ancora molte altre.......leggetevi il manuale !!!!! Quest'ultimo è un consiglio che vi darò fino alla noia, non odiatemi troppo, ma spesso, ho visto persone che accantonavano programmi che, dicevano, di non riuscire a far funzionare! Non avevano nemmeno sfogliato il manuale. In fin dei conti il manuale di CORRUPTION è fatto di poche decine di pagine. Con un po' di buona volontà potrete diventare degli esperti di avventure e se, opportunamente inviata qui in redazione, poterte essere protagonisti di una nuova pagina dell'avventura.

Il programma, costa solo 49.000 lire e li vale interamente.

GRAFICA 7
SONORO 7
GIOCABILITA' 8
(se siete appassionati di avventure)

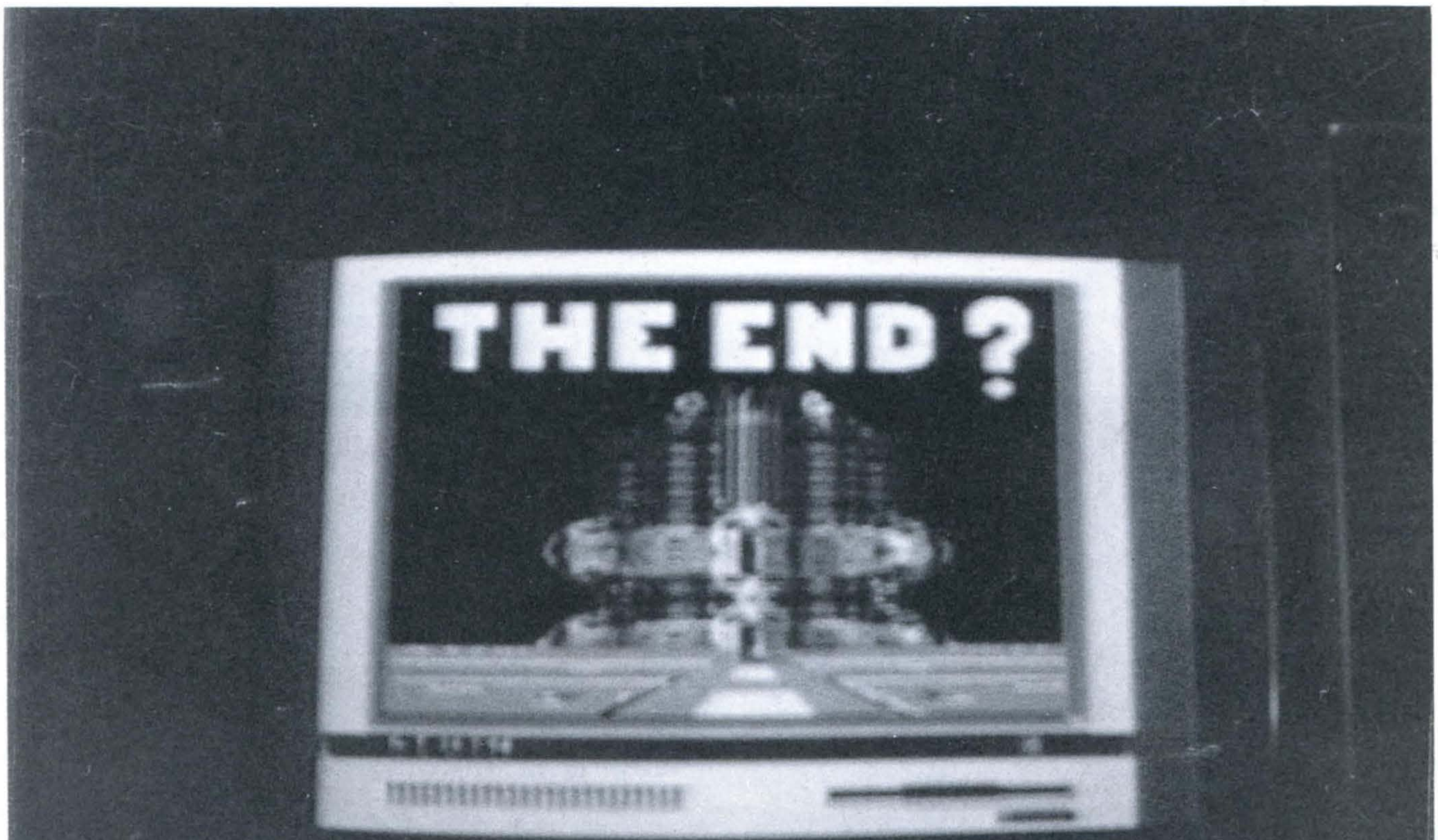
CONSIGLI, TRUCCHI E STRATEGIE

I RECORD

Tutti coloro che vogliono inviarci i propri punteggi record raggiunti nei vari videogame, potranno vederli pubblicati ogni mese nella nostra specialissima Hit Parade.
Per guadagnare un posto nell'"Olimpo" dei videogamer, i punteggi dovranno essere corredati di una foto in cui risulti ben identificabile il record ed il gioco in questione.
Se volete far morire di invidia i vostri amici, parenti e conoscenti (magari anch'essi irriducibili smanettoni del joystick), non dovrete far altro che scattare un'istantanea e mandarcela, corredandola con le vostre generalità.
Le foto verranno pubblicate una sola volta, al momento dell'arrivo in redazione, mentre i punteggi rimarranno fintantoché non saranno superati.
La sfida è aperta a tutti: sotto con i videogame!!!

CONSIGLI PER FOTOGRAFARE LO SCHERMO

1) Utilizzare preferibilmente un macchina fotografica del tipo Reflex
2) Posizionarla su di un cavalletto o su un ripiano ben stabile.
3) Impostare un tempo di posa inferiore ad 1/8 di secondo.
4) Se lo si possiede, attivare un freeezer dello schermo per bloccare le immagini in movimento (tuttavia i punteggi rimangono quasi sempre fissi e non sono interessati dal movimento degli sprite).
5) Non usare nessun tipo di flash o di lampeggiatore elettronico.
6) Scattare la foto in condizioni di luce attenuata o al buio, per evitare fastidiosi riflessi.



La foto scattata da Luigi Cappelletti

CONSIGLI TRUCCHI E STRATEGIE

Altro mese, altro recordman, in questo numero pubblichiamo infatti la foto pervenutaci in redazione di Luigi Cappelletto, giunto finalmente al termine di Impossible Mission II.

Il nostro Luigi Cappelletto, ci consiglia, per il compimento del game appena citato, di suonare le sei musiche (in qualsiasi ordine) tra i due leoni.

Oltre alla arrivo della foto di Luigi, in redazione ci è pervenuta anche la soluzione di uno tra i più bei game nati per Atari St.

Il genio di Dungeon Master è Marchesi Mirko di Cernusco sul naviglio. Pensate, che i livelli inseriti all'interno del game sono ben 13. La pubblicazione della soluzione, sarà diluita in più numeri, a causa dei tanti livelli presenti in Dungeon.

ARKANOID (Imagine)
Punti 1.520.450 -
Giorgio De Rossi,Roma

BARBARIAN (Palace Software)
PUNTI 398.630 -
Antonio Banfi, Cremona

BEAMRIDER (Activision)
Punti 1.708.898 -
Tommaso Filippini,Chieti

BLACK LAMP (Firebird)
Punti 1.665.000
Giannini Roberto, Grosseto

BEYOND THE ICE PALACE (Elite)
Punti 215.600
Giovanni Paiolo, Como

BUGGY BOY (Elite)
Punti Nord:99.600 - East:90.960 -
West:89.760 - South:88.870
Alessandro Gualtieri, Milano

FIRETRACK (Electric Dream)
Punti 678.963 -
Emiliano Fedele, Lecce

GUNSHIP (MicroProse)
Punti 365,400 -
Franco Carrisi, Lecco

METROCROSS (US GOLD)
Punti 1.225.550 -
Stefano Gernetti, Bordighera

ST KARATE (Prism Leisure S.)
Punti 78.450 -
Andrea Chiusano, Como

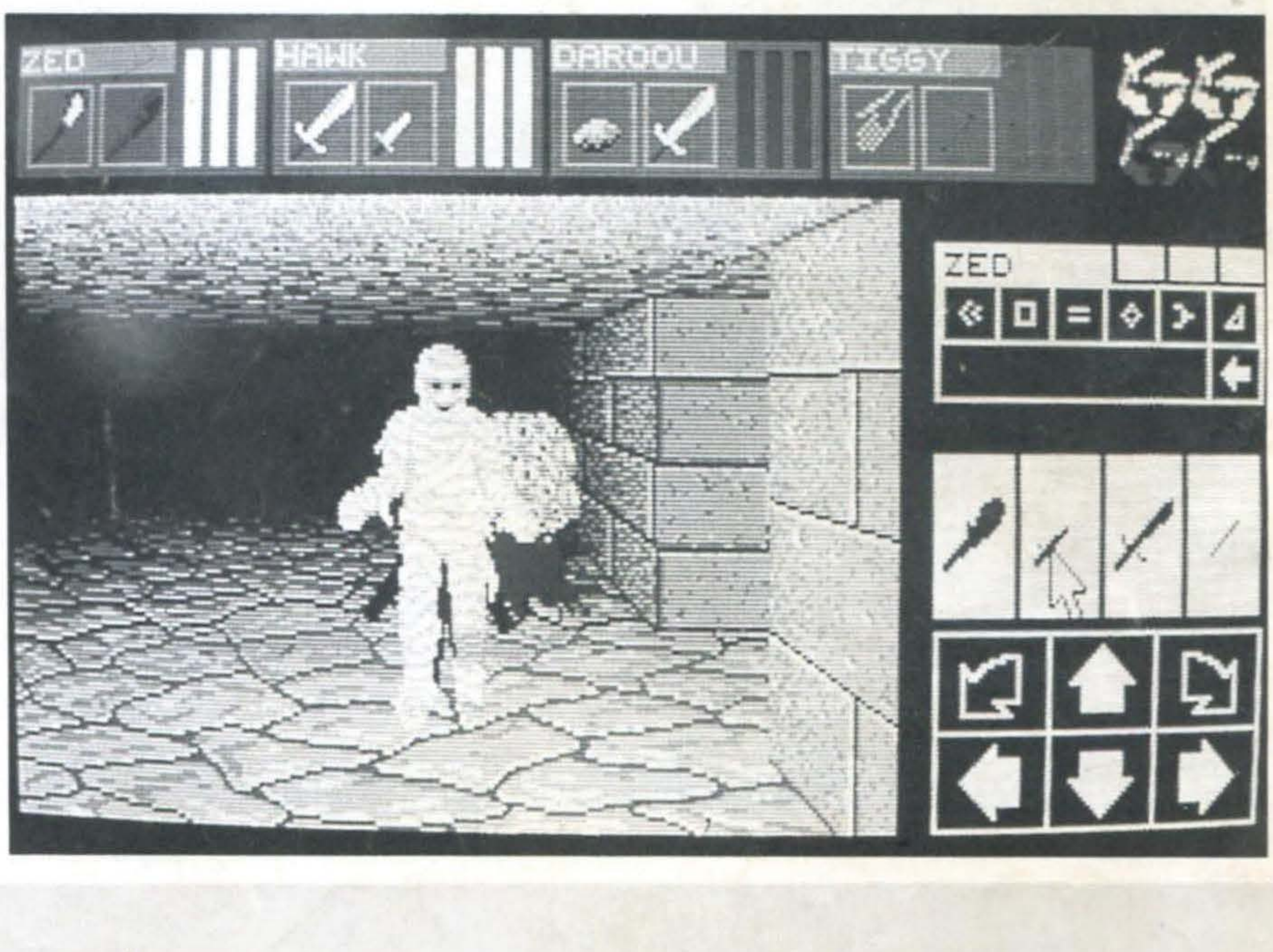
SPACE HARRIER
Punti 1.839.740
Andrea Villa Cernusco S/Nav

STAR PAWS (Firebird)
Punti 767,345 -
Luca Annoni, Milano

TENTH FRAME (Access)
Punti 400 (Livello Professionale)
Alessandro Biraghi, Milano

WONDER BOY (Ocean)
Punti 434.871 -
Giovanni Tedeschi, Napoli

WIZBALL (Ocean)
Punti 172.280 -
Paolo Coppola, Milano



Nella foto a destra, sequenza di Dungeon Master

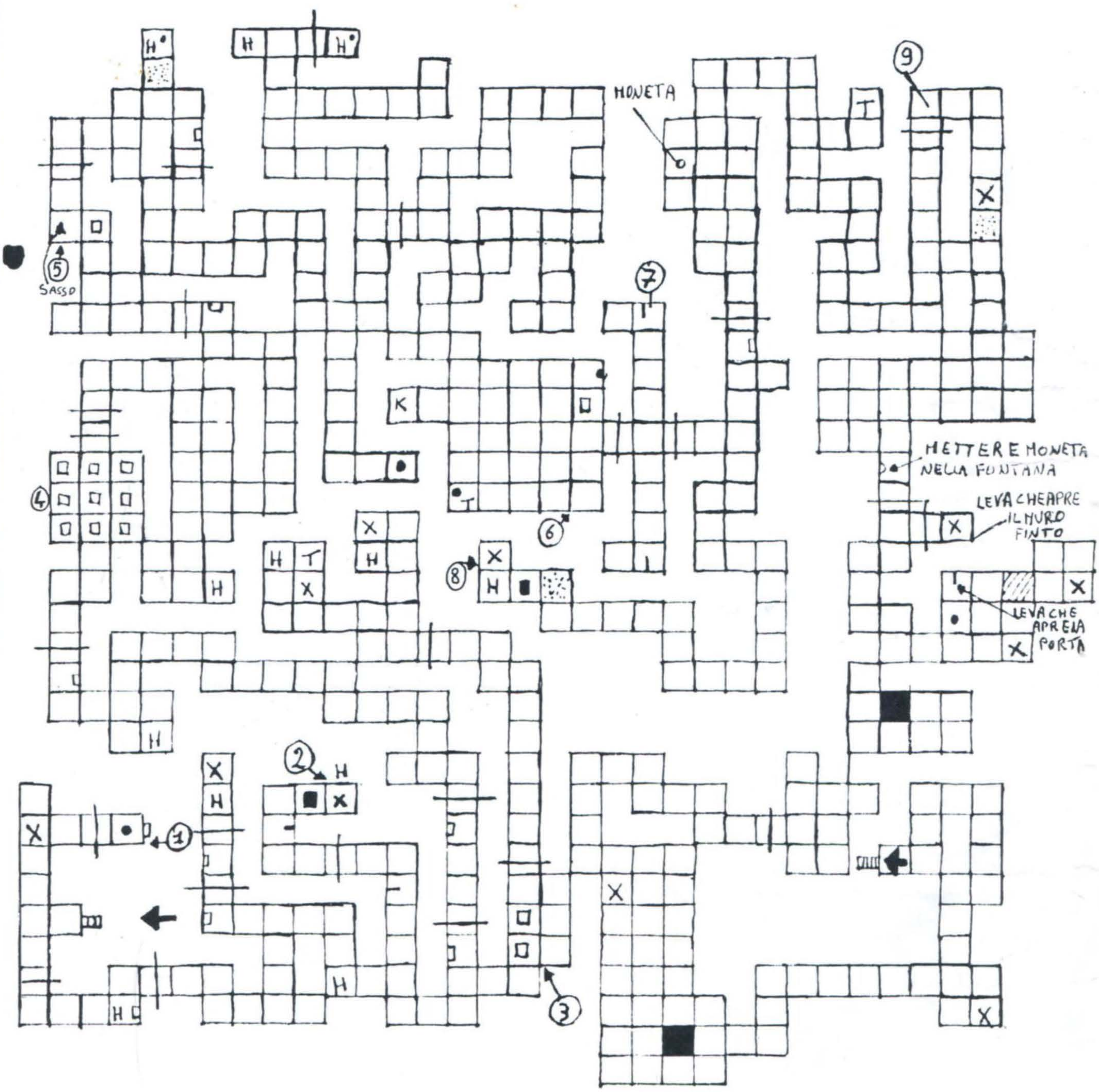


athena
PROCESS
WAIT
TURBO
TURBO RESET

Secondo livello di Dungeon Master

(1)Sulla parete in fondo c'è un interrutore: premetelo
(2)Per chiudere la botola tirare la leva
(3)Camminando sulle pedane si fa aprire o chiudere la porta. Salire sulla prima pedana ed evitare la seconda.
(4)Le pedane fanno aprire e chiudere le porte, calpestare la prima pedana, dare un passo indietro ed ora avanti. Le due porte saranno aperte.
(5)Mettere il sasso sulla pedana.
(6)Premendo la gemma verde si aprirà la porta, camminando sulla pedana si chiude.
(7)Tirare le due leve per aprire la porta.
(8)Per chiudere la botola entrare nel transporter e appoggiare qualcosa a terra.
(9)Per abbattere la porta usare la spada (CHOP).

Marchesi Mirko Via Diaz, 67 Cernusco sul Naviglio Milano



PIACERE, COBOL !

Segue dal numero precedente....

ARITMETICI -

Agiscono su costanti e variabili numeriche con le operazioni fondamentali dell'aritmetica:

COMPUTE
ADD
SUBTRACT
MULTIPLY
DIVIDE

TRASFERIMENTO E MANIPOLAZIONE DATI -

Permettono lo spostamento del contenuto di un campo da una posizione di memoria ad un'altra, la gestione di stringhe alfanumeriche ecc.:

MOVE
INSPECT
STRING
UNSTRING

I verbi di input/output si utilizzano per diverse operazioni inerenti al trasferimento dei dati.

Per poter operare con unità periferiche (nastri, dischi, stampanti....) è indispensabile dichiarare l'uso della periferica mediante l'INPUT/OUTPUT SECTION della ENVIRONMENT DIVISION.

In questa sezione si dichiarano i nomi dei files ed i disposoitivi su cui risiedono, però, non si forniscono informazioni circa la modalità di accesso ai files.

Prima di poter procedere ad una qualsiasi operazione su un file è necessario averlo aperto tramite l'istruzione OPEN.

Questa istruzione rende disponibile in memoria un'area (buffer) riservata alle operazioni su quel file.

All'atto dell'apertura del file, pur essendo posizionati sul primo record, non si ha disponibile il contenuto.

Per poter trasferire in entrata o in uscita il record di quel file è necessario i comandi READ e WRITE.

Il cobol permette di aprire un file per operazioni di :

SCRITTURA (OUTPUT)
LETTURA (INPUT)
LETTURA-SCRITTURA (I-O)
ACCODAMENTO (EXTEND)

OPEN IN SCRITTURA:

OPEN OUTPUT nome-di-file {WITH NO REWIND}.

Questo è il formato dell'istruzion OPEN per l'apertura di un file in scrittura.

La clausola WITH NO REWIND, applicabile alle unità nastro, impedisce il riavvolgimento del nastro.

OPEN IN LETTURA:

{ REVERSED
OPEN INPUT nome-di-file {
{ WITH NO REWIND

Per la OPEN in lettura è presente la clausola REVERSED che posiziona l'unità a nastro sull'ultimo record permettendo la lettura del file in sequenza contraria.

Per i files su disco è possibile l'apertura in aggiornamento
OPEN I-O.

Sul file aperto in questo modo possono essere eseguite sia operazioni di lettura che di scrittura.

L'ultimo tipo di OPEN è la OPEN EXTEND che posiziona il file sull'ultimo record disponibile.

COMPUTER GRAPHICS

IL PUNTO SULLA COMPUTER GRAPHIC E SUL CAD

La computer graphics nasce in America intorno agli anni cinquanta, ma, a causa dei calcolatori di quel tempo che non sopportavano sistemi operativi adatti ad un utilizzo interattivo, non si ottennero dei risultati validi.

Negli anni sessanta, si ha un primo passo avanti con la tesi di Ivan Shuterland, ottenendo così il primo tentativo di comunicazione grafica uomo-macchina.

Il primo algoritmo per la costruzione di superfici scultura-te, si deve a Ferguson e Coons che danno l'avvio al CAD (Computer Aided Design).

Nei primi anni settanta, si ha uno sviluppo costante nel CAD e sul finire di quegli anni, si ottiene il primo video con memoria e, subito dopo, i primi video a scansione raster, basati su una tecnologia analoga a quella degli schermi televisivi. Negli anni ottanta, la grafica al calcolatore si diffonde sia come numero di applicazione che come tipo di utenza e, con l'avvento sul mercato del personal computer, decolla anche nel settore amatoriale.

Oggi la computer graphics, da strumento di analisi, è diventata strumento di simulazione, progettazione e programmazione, quindi non più un tecnigrafo-elettronico, ma bensì uno strumento importante in mano al progettista.

Si può dire che la computer graphics sia una tecnica e una disciplina evolutiva che spazia dalla fotografia al cinema e le sue caratteristiche sono quelle di simulare mondi e possibilità visive finora impensabili e comunque non riproducibili con le classiche tecniche grafiche.

Ricordiamo i primi esperimenti di effetti speciali per il cinema di computer animation, visti nel film di fiction e avventura come in Guerre Stellari, fino a giungere ai nostri giorni con le produzioni della Disney. Continuiamo nella carrellata intorno alla possibilità e agli usi della computer graphics, guardando su un versante prettamente legato alla progettualità e nello sfruttamento dei sistemi in azienda, dove si incominciano ad avvertire i primi limiti e disfunzioni di sistemi non adatti alle sempre nuove esigenze del mercato. Il CAD è, per così dire, sotto inchiesta, in quanto le compagnie non riescono a soddisfare le esigenze di mercato in tempo reale e l'utenza professionale si trova disorientata. Per ovviare a questo disorientamento, nell'ultima edizione dello Smau, l'Hi-Res ha presentato un pacchetto hardware e Software integrato, dove si unisce il Cad e la mano dell'artista ottenendo una nuova interpretazione del progetto tecnico.

Cad e grafica in 3D, dunque, un binomio che, fino a pochi mesi fa, non era possibile, soprattutto per la mentalità prettamente ingegneristica degli addetti ai lavori. Infatti, si sottolinea da più parti, la necessità di modificare l'atteggiamento dei progettisti che devono imparare a pensare in 3D, questo risulta essere un esercizio mentale estremamente difficile, ma ricco di conseguenze sul piano operativo. D'altra parte il Cad fa anche parte di un discorso di formazione ed è parte integrante di una didattica tesa a riqualificare, su nuove basi, la forza lavoro che deve essere impiegata nelle fabbriche.

Il problema rimane, pensare in Cad vuol dire mettere le mani su tutta l'azienda o perlomeno concepire una razionalizzazione globale di tutti i processi produttivi, questo sembra essere compito più del product manager che del lavoratore che ha sostenuto dei corsi di riqualificazione.

L'introduzione del Cad nella realtà aziendale, porta ad un meccanismo, se non è stato pianificato il lavoro, ad una situazione caotica che in apparenza funziona con i ritmi, modelli lavorativi e procedure aziendali accettate da sempre, per convenzione e che, con l'introduzione del Cad, rischiano di essere spazzate via. Lo scontro con l'isola del Cad ,minaccia così l'intero equilibrio aziendale.

Con il CAD si introducono dei principi di razionalizzazione che suggeriscono velatamente l'intera fabbrica, con i suoi ritmi lavorativi, le abitudini,i riti aziendali, è solamente un modello di produzione maggiormente realistico ad alto potere dispersivo. Esso può diventare obsoleto e incongruente, dato che il Cad è in grado di progettare e preprodurre, simulando qualunque fase di produzione fino all'intero ciclo produttivo aziendale, senza che intervenga mai una macchina reale, fino alla fine del processo lavorativo. Siamo di fronte ad una fabbrica astratta, basata su modelli di simulazione la cui finalità è di ricreare virtualmente l'oggetto da produrre, solo con degli scarti percettivi, per poi produrre davvero il pezzo che serve. Questo aumenta in maniera impressionante la potenzialità di comunicazione inter-aziendale, permettendo alla fabbrica di interagire massicciamente con il proprio mercato e dando luogo al modello dominante del prossimo futuro delle società post-industriali. La cosiddetta fabbrica interattiva che, in un prossimo futuro, colloquierà direttamente con l'utente, che anche da casa propria potrà intervenire sulle fasi della lavorazione dell'oggetto, con proprie richieste specifiche e personalizzazioni; sembra essere questo, l'ultimo anello della fase postmoderna che vede il mercato come un utenza sempre più individualizzata e multivariata.

E' chiaro che, introdurre il Cad nell'azienda, vuol dire accettare una sfida che può avere dei costi anche in termini umani, relazionali, sociali e sistemici, poichè stiamo parlando di una tecnologia che è in grado di sabotare qualunque subcultura, compresa la cultura aziendale interna nella fabbrica, pensando che, il modello al quale si riferisce, è un modello di informativa avanzata.



Immagine realizzata con Turbosilver by Impulse e Amiga 2000

FABIO PISTONE

ECONOMIC NEWS

Questo spazio è completamente gratuito.
Le lettere vanno inviate con l'apposita cedola che troverete nelle prime pagine di Videogame & Computer World.
La redazione non si assume nessuna responsabilità riguardante il contenuto degli annunci.
Non tutti gli annunci potranno essere pubblicati per ovvie ragioni di spazio.

VENDO CBM 128 - REGISTRATORE - JOYSTICK - CASSETTE CON PIU' DI 800 PRG E UTILITY PER C64 TUTTO A 400.000.
CARLO COMPAGNON
VIA REPUBBLICA, 78
GRIONS DEL TORRE (UD) 33040
TEL. 0432/679204

VENDO CBM 64 EXECUTIVE PORTATILE CON MONITOR A COLORI E DISKDRIVE INCORPORATI. REGALO JOYSTICK + 2 GIOCHI TUTTO A LIT. 990.000
TELEFONARE PATRIZIA (ORE UFFICIO) AL 02/373380

VENDO PER CBM 128 SUPERBASE + SUPERSCRIPT + VIZASTAR + COPRICOMPUTER A LIT. 50.000
LUCIO PECORA
VIA MADONNINA, 22
28100 NOVARA
TEL. 0321/399807

VENDO CBM 64 SX EXECUTIVE + 29 DISCHI + CARTRIDGE + JOYSTICK A LIT. 550.000 TRATTABILI
TELEFONARE ORE PASTI
DAVIDE BACCO
VIA VITTORIO AMEDEO, 6
15048 VALENZA PO (AL)

***

CERCO A PREZZO CONTENUTO MUSIC EDITOR PER CBM 128 IN MODO 128 TIPO PAZZAZ, MUSIC MAKER O ALTRO
ADRIANO LOCCI
LOC. LENTISCO, 9
57034 CAMPO NELL'ELBA (LI)
TEL 0539/977539

CERCO URGENTEMENTE PRG PER LOTTO- ROULETTE- SISTEMI- ANCHE SU CARTA INDIFFERENTEMENTE SE SU AMIGA O CBM64
BORRACCI GIUSEPPE
VIA MAMELI, 15
33100 UDINE
TEL. 0432/580157

***

CERCA CONTATTI PER PC IBM

MARCO ZUCCOLO
VIA TAGLIAMENTO, 2
33030 DIGNANO (UDINE)
TEL 0432/951086

***

CERCA CONTATTI PER CBM 128

LUCA LORENZINI
VIA LUMUMBA, 11
41011 CAMPOGALLIANO (NO)
TEL. 059/525861

***

CERCA CONTATTI PER ATARI 8 BIT

CHRISTIAN CORAZZIN
VIA DONATELLO, 22
21012 CASSANO MAGNAGO (VA)

***

CERCANO CONTATTI PER COMMODORE 64

PAOLO SAREGO
VIA DEL TERMINILLO, 51
02100 RIETI
TEL. 0746/484988

EMANUEL TRUCHOD c/o MAISON
VIA GUEDOZ, 4
11100 AOSTA

***

GIAME GINESU
VIA MAMELI, 65
CAGLIARI
TEL. 070/669114

GIACOMO GUERRIERI
VIA FEDERICI, 47
63100 ASCOLI PICENO

STEFAN
CASELLA POSTALE 259
60035 JESI (AN)
TEL. 0931/203072
PIERANGELO GALIZIA
VIA APPIA 3
85050 BARAGIANO SC. (PZ)

***

CERCANO CONTATTI PER ATARI ST

FERDINANDO BUZZACARINI
VIA TORINO, 2
35142 PADOVA

MICO MENONI
VIA DE NICOLA, 1
20053 MUGGIO' (MI)
TEL. 039/791931

BEPPE FASOLIS
FRAZIONE BORDONI, 2
14034 CASTELLO D'ANNONE (AT)
TEL. 0141/60625

***

BROCCOLATO LUCIO
P. TORELLI, 3
46100 MANTOVA
TEL. 0376/364138

***

CERCANO CONTATTI PER AMIGA

LUCA TONON
VIA S.G. BOSCO, 37
36061 BASSANO (VI)
TEL. 0424/33678

OTTAVIANI NICOLA
VIA ROMA, 2
46026 QUISTELLO (MN)
TEL. 0376/618289 - 619408

ALESSANDRO CORNIA
VIA INZANI, 1
29100 PIACENZA
TEL. 0523/65756

ALESSANDRO SANTEL
VIA LONIE, 1
32020 RIVAMONTE AGORDINO

ALESSANDRO RICCIARINI
VIA AMPERE, 6
20090 PANTIGLIATE (MI)
TEL. 02/90686876

SCAINELLI PAOLO
VIA G. VERNI, 6
24020 PARRE (BG)
TEL. 035/702084

LUCA NARDINI
COLLE PERINO, 63
00049 VELLETRI (ROMA)
TEL. 06/9624763 - 9614763

LAZZAROTTO ANDREA
VIA ROCCIAMELONE, 7
10090 BUTTIGLIERA ALTA (TO)
TEL. 011/9311766

VESTRI FABIO
CORSO TORINO, 53
10090 BUTTIGLIERA (TO)
TEL. 011/930143 (ORE POM.)

RENZO VINCENZI
VIA PROVINCIALE, 33
28050 ARIZZANO (NO)
TEL. 0323/551254

DIEGO GIORGI
VIA CORTEMAGGIORE, 12/2
93012 GELA (CL)
TEL 0933/938404

BRUNO GANDOLFI
VIA CALAMANDREI, 1
14049 NIZZAMONFERRATO (AT)
TEL. 0141 /727216 (ORE SERALI)

SERGIO CAVICCHIOLI
VIA DONISMONDA, 31
46026 QUISTELLO (MN)
TEL. 0386/619558

ANDREA ROSSI
VIA TRIESTE, 16
21020 TAINO (VA)
TEL. 0331/957291

ECONOMIC NEWS


FIVE FIST FULLS OF FEROCIOUS ACTION
MASSACRE
Techno Cop
DARK FUSION
BUTCHER HILL
Artura
GREMLIN
GREMLIN
IN ITALIA DA: LEADER DISTRIBUZIONE - VIA MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO